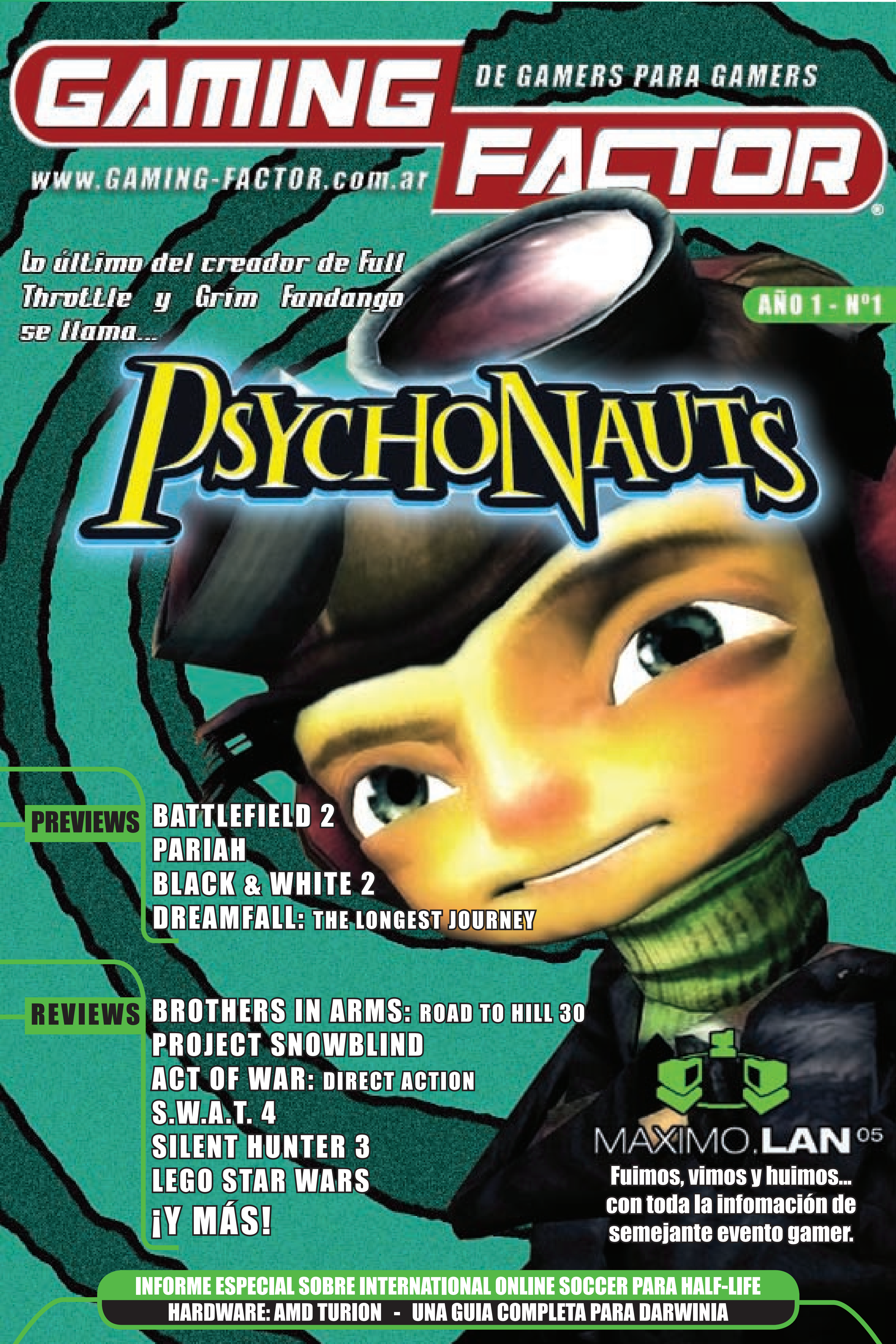

GAMING FACTOR
DE GAMERS PARA GAMERS
www.GAMING-FACTOR.com.ar
lo último del creador de Full Throttle y Grim Fandango se llama...
AÑO 1 - Nº1
PSYCHONAUTS
PREVIEWS
BATTLEFIELD 2
PARIAH
BLACK & WHITE 2
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
REVIEWS
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
PROJECT SNOWBLIND
ACT OF WAR: DIRECT ACTION
S.W.A.T. 4
SILENT HUNTER 3
LEGO STAR WARS
¡Y MÁS!
MAXIMO.LAN 05
Fuimos, vimos y huimos... con toda la infomación de semejante evento gamer.
INFORME ESPECIAL SOBRE INTERNATIONAL ONLINE SOCCER PARA HALF-LIFE
HARDWARE: AMD TURION - UNA GUIA COMPLETA PARA DARWINIA

EDITORIAL

Un comienzo...

En un mundo regido por las leyes del mercado hay poco espacio para una publicación Argentina sobre juegos de PC. Aun así, el deseo de muchos puede anteponerse a los obstáculos. Esta revista es la prueba de ello, si bien el sueño del papel es distante y nubloso nos las arreglaremos para mantener una publicación, aunque sea, virtual. No es lo mejor que puede haber, pero si lo mejor que pudimos lograr con los recursos disponibles.
Y con este número nace nuestra revista, nuestro pequeño hijo que hemos llamado Gaming Factor, por varias razones, aunque más que nada porque suena cool.
Todo el staff de la revista le metió muchísima garra y con la mejor onda laburó para hacer que este número viera la luz con la calidad que tiene. Esperamos que les guste, porque de acá no paramos hasta que esta sea la mejor revista de juegos de PC de Argentina, y porque no de toda Latinoamérica. Por lo menos eso esperamos. Si, ni publicamos en papel y ya ambicionamos tanto (y eso que no saben de los planes de dominación mundial ¡Bwahahahaha!). Pero basta con el divague.
Bienvenidos sean todos ustedes a este, nuestro primer número de Gaming Factor. Pasen, lean y tengan cuidado con el escalón, que ya cobró varias victimas el mes pasado.

Diego Beltrami
Jefe de Redacción

JUEGO DEL MES

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

Pagina 32

Justo cuando la comunidad gamer esperaba que un shooter más del montón ambientado en la Segunda Guerra Mundial se abriera paso sin pena ni gloria, Llega Brothers In Arms: Road To Hill 30. Combinando escenarios espectacularmente ambientados al más puro estilo Hidden & Dangerous junto con lo mejor del sistema de combate estratégico de Full Spectrum Warrior, este FPS se diferencia de todo lo antes visto desde el instante en que saltamos en paracaídas mientras el C-47 que nos transportaba vuela en mil pedazos.

INDICE



STAFF



www.gaming-factor.com.ar

AÑO 1 - N° 1

DIRECCIÓN
Diego Beltrami
Nicolás Piergallini

JEFE DE REDACCION
Diego Beltrami

ASISTENTE DE REDACCION
Maximiliano Nicoletti

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Nicolás Piergallini
Diego Beltrami

STAFF GAMING FACTOR
Walter Chacón
Santiago Platero
Tomás Dillon
Leandro Días
Juan Cruz García

COLABORADORES
Matías Sica
Diego Bortman
Jonathan Siciliano
Juan Marcos Victorio
Pablo Strauss

Relaciones Públicas
Cristian Molina
prensa@gaming-factor.com.ar

Gaming Factor es una publicación propiedad de Diego Beltrami y Nicolás Piergallini.

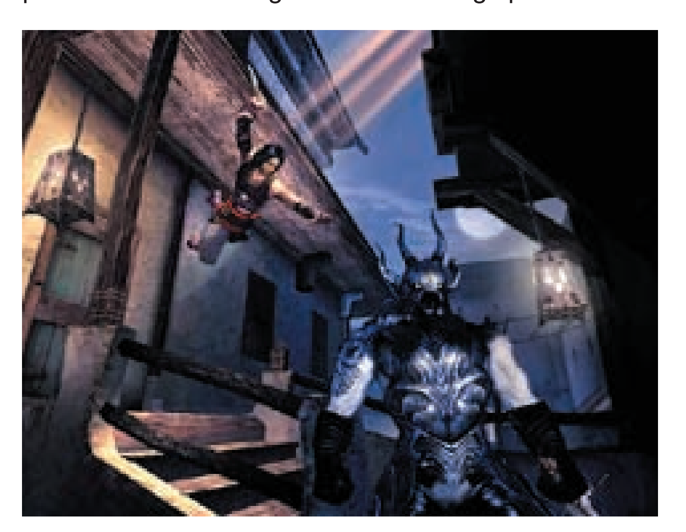
NEWS

LAS NOTICIAS MÁS CALIENTES DEL MUNDO GAMER

Más Prince of Persia para todos



Y sí, estaba mas que cantado, pero ahora es oficial: Se viene el tercero de la nueva saga del Príncipe de Persia.
Esta entrega toma lugar después de los eventos finales de Warrior Within. Muy interesante es que tomaron como definitivo el final extra del juego, que se sucedía cuando se conseguían todos los upgrades de vida, por lo que si no lo vieron corran a reinstalar el juego que de todas formas es tan bueno que se estarían haciendo un favor.
Volviendo a lo que nos acontece. El Príncipe regresa a Babilonia solo para encontrar que se ha convertido en un campo de batalla con todo su reino en contra.
Lo más interesante quizá sea la posibilidad de utilizar dos diferentes personajes, con estilos de combate distintos. Pero ese no es el único agregado que se le ha hecho al juego. También tiene un nuevo sistema de combate stealth para eliminar enemigos de un solo golpe desde la oscuridad de las sombras, nuevos poderes y la inclusión del látigo como nueva arma.
Nos prometen que la historia será la mejor de los tres títulos, al igual que todo el juego. Por lo pronto luchar en medio de Babilonia es, de por sí, una más que jugosa ofrenda para todo fanático de la saga.





Triste adios a Elexir Studios

La avaricia y el deseo de currar de mucha gente cobró una nueva victima. Esta vez fueron los creadores del fantabuloso Evil Genius y del no tanto Republic the Revolution, Elixir Studios.
Luego de que la junta directiva decidiera que el innovador y original proyecto en el que estaba trabajando el estudio era muy riesgoso para seguir manteniéndolo, el equipo se vio obligado a disolverse, dejando de lado ese importante proyecto junto con otros prototipos en diversos estados de desarrollo.
Es triste ver que ya no hay lugar para productos originales en la industria, que si los juegos no son parte de una franquicia bien establecida de una licencia no valen la pena para las distribuidoras e inversores.
Simplemente esperemos que la gente que trabajó en tan excelente empresa pueda conseguir trabajo en otra, más flexible y con mas ánimos de dar productos de calidad y quien sabe, quizá algún día, volver a trabajar en ese proyecto que les costó el estudio.

ELIXIR STUDIOS

La arquelogía vuelve con todo



Luego de un merecido letargo, producto de unos últimos títulos mediocres y unas películas que ni siquiera llegan a esa categorización Eidos decidió revivir a la arqueóloga más famosa del mundo gamer.
Lara Croft Tomb Raider: Legends es el titulo del nuevo juego a cargo de Crystal Dynamics, quien para semejante tarea contrató a nada mas ni nada menos que a Toby Gard, creador de Lara como lider de diseño de personajes. Es así como Lara estrena toda una nueva apariencia. Rasgos más reales y una reducción a sus... atributos.
Y ese no es el único cambio. Después de pasar meses leyendo recomendaciones de fanáticos, rejugando todos los anteriores títulos de la saga, incluso leyeron reviews viejas e investigaciones que se realizaron para el desarrollo de dichos juegos.
De todo eso surgió la excelente idea de volver a las raíces de Lara, un juego orientado a la exploración de ruinas arqueológicas, donde deberemos usar la agilidad de la protagonista, junto con muchos nuevos movimientos.
El juego incluirá todo un nuevo arsenal, equipo ultramoderno (como ganchos magnéticos y muchas guevadas más del estilo), nuevas animaciones, incluso un intrincado sistema de animación facial que le dará vida a la señorita Croft.

MGM vs creadores de Mod





Increíble, pero tristemente cierto. Un grupo de fans que estaban trabajando en un mod de Stargate para Half-Life 2, Stargate: Source se vio obligada a dejar de trabajar en su proyecto debido a presiones del gigante del cine MGM. Uno de los miembros del proyecto declaro textualmente:
"Anunciamos con desagrado que aparentemente la gran compañía MGM se siente muy amenazada por un grupo de individuos desperdigados alrededor del mundo. Hemos recibido una carta que nos incita a desistir de la creación de nuestro mod. En este momento estamos discutiendo el asunto, pero parece que vamos a dejar de lado el proyecto."
La patética reacción de MGM se debe a que esta trabajando en conjunto con JoWood en el desarrollo de un juego basado en la franquicia, Stargate SG1: The Alliance.
Hay gente que a modo de protesta no comprará el juego producido por MGM, si se sienten indigandos por esta situación quizá les parezca buena idea sumarse a dicha forma de protesta.

Se viene Battlefront 2

Lucasarts anunció la continuación de su "Battlefield" a la Star Wars. Battlefront 2 incluirá muchas mejoras a la jugabilidad, varios agregados y muchos escenarios nuevos, la gran mayoría sacados del inminente Episodio 3. En esta continuación se incluyen los combates espaciales, donde no solo podremos darnos masita arriba de los cazas en terribles dogfights, sino que también podremos abordar las naves capitales enemigas e ir atacándolas desde dentro. Ese no será el único agregado, también prometen que habrá personajes Jedi que podrán hacer uso de la Fuerza.

Los mas de doce nuevos niveles incluyen locaciones conocidas, como el interior de la Estrella de la Muerte, el Tantive IV de la princesa Leia y la batalla espacial sobre Coruscant de Episodio 3 entre tantos otros.

Se espera que este listo para salir al mercado en nuestra primavera.



Autumn Moon se despide de Bad Brain

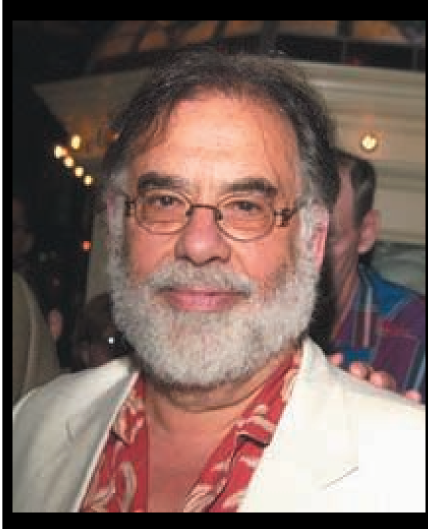
Autumn Moon Entertainment decidió terminar su relación con Bad Brain Entertainment. La desarrolladora creada por ex-miembros de LucasArts no pudo llegar a un acuerdo con la publicadora alemana por lo que decidió terminar la relación. Bill Tiller, CEO de Autumn Moon agradeció la dedicación y entusiasmo de Bad Brain pero expreso claramente que es deseo de su compañía el seguir buscando distribuidor por otras partes.



A pesar de este retraso Autumn Moon Entertainment seguirá desarrollando su titulo A Vampire Story, una resurrección de las clásicas aventuras gráficas que todos amamos y adoramos desde lo más profundo de nuestros corazones, siendo fiel a su deseo de revivir el genero de las Aventuras gráficas, que supo ser el favorito de todos los argentinos.

Coppola nada contento con el juego de El Padrino

Francis Ford Coppola no esta para nada contento con la adaptación a videojuego de su afamada película "The Godfather" (El Padrino).



En una entrevista que le realizaron el afamado director textualmente dijo: "No tengo nada que ver con el juego y lo desapruevo, me parece un mal uso de la pelicula."

Según afirma, no le gusta como se están presentando los personajes y concluye diciendo que nunca le pidieron permiso para realizar un juego basado en su película.

El Need For Speed más buscado

Most Wanted será la nueva instalación de la más famosa saga de juegos de carrera. En él al fin se incluirá la adrenalina de las persecuciones policíacas junto a varias mejoras a la jugabilidad, nuevos coches de todo tipo, con los que nos sumergiremos en el mundo de carreras clandestinas, tunneando nuestros coches como se viene haciendo en ambos Underground.

Need for Speed: Most Wanted esta anunciado para el 2006, asi que hay tiempo de sobra para esperar.



Harry Potter regresa otra vez

Recientemente se ha anunciado para todas las consolas en existencia, además de para nuestras adoradas PC, que se esta desarrollando un nuevo titulo basado en la nueva película basada en el cuarto libro de J. K. Rowling. Harry Potter and the Goblet of Fire.

Este juego toma lugar luego de que Harry es seleccionado como cuarto competidor de una importante competición de magos, el "Triwizard Tournament".

El jugador tendrá que vivir todas las aventuras de Harry que se verán en la película, incluyendo la lucha con un dragón, el campeonato mundial de Quidditch y el mas que emocionante duelo con el innombrable.





Uno de los aspectos más interesantes es que presenta tanto a Ron como a Hermione como personajes que pueden ser controlados por el jugador, y más interesante aun es la promesa de que se podrá jugar en cooperativo de a tres personas.

Harry Potter and the Goblet of Fire esta siendo desarrollado por EA y tiene fecha de salida en noviembre de este año, y prometen que cautivara a fanáticos y a jugadores casuales por igual.

Call of Duty 2 anunciado

¡Al fin es oficial! Activision e Infinity Ward anunciaron oficialmente que están trabajando en Call of Duty 2, continuación del excelente shooter basado en la segunda guerra mundial.

Esta vez de la mano de un Engine propio, avanzada inteligencia artificial y un fantástico sistema climático. Eso sin contar los agregados a la jugabilidad: tacticas reales, uso de granadas de humo y efectos reales para ocultarse del enemigo, uso de maniobras.

Siguiendo la historia de cuatro diferentes soldados en escenarios reales de la segunda guerra mundial Call of Duty 2 promete mejorar todo lo bueno que tenia su predecesor y agregar enorme cantidad de aspectos nuevos para generar una experiencia que nos deje sin aliento.



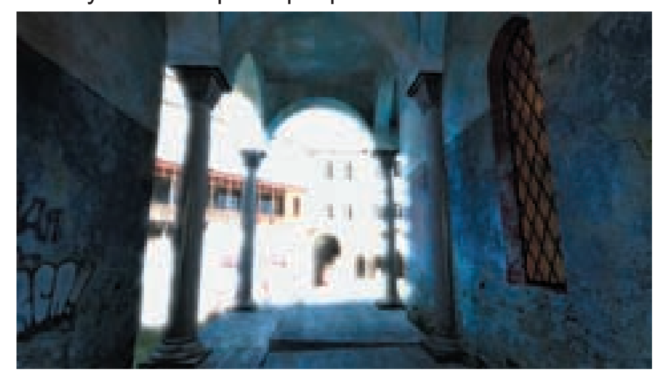
No habrá Ghost Recon 2 para PC

La versión PC del titulo de la francesa Ubisoft ha sido definitivamente cancelado. Las pocas ventas que tuvo en las consolas fue una de las razones, otra es que para fines de año saldrá Ghost Recon 3, que sí se vera en nuestros monitores. La salida de Ghost Recon 3 puso a Ubisoft entre la espada y la pared. Derivar los recursos humanos necesarios para el port de Ghost Recon 2 podría complicar las cosas en el desarrollo de la tercera parte, por lo que prefirieron dedicarse de lleno a esta ultima debido a que lo consideran como una experiencia más valiosa para los gamers del mundo.

Dos noticias para Valve

Los problemas que tuvieron Valve y Vivendi Universal en agosto del 2002 produjo más problemas de lo que ambas empresas pudieron soportar. Ambas empresas decidieron cortar por lo sano, por lo que Vivendi dejará de distribuir los juegos desarrollados por Valve a partir del 31 de agosto de este año.

En otra noticia relacionada. Valve decidió publicar dentro de poco un add-on gratuito para su excelente Half-Life 2 llamado Lost Coast, que constara de un nivel single-player y que toma lugar en las carreteras de City 17. Este add-on es utilizado para mostrar uno de los nuevos agregados al Source Engine, el High Dinamic Range, que da un nuevo tratamiento a las luces y sombras para que parezca más real.



De los creadores de Diablo: Hellgate: London

Hellgate: London es el primer juego de la gente de Flagship Studios, empresa creada por varios ex-blizzard responsables de los clásicos Diablo y Diablo II (David Brevik, Max Schaefer, Erich Schaefer, Bill Roper, and Kenneth Williams). Tomando lugar veinticinco años en el futuro donde la humanidad se ha visto obligada a vivir bajo tierra por una invasión de demonios quienes quieren la extinción de la raza humana, quienes dependen para su supervivencia de los Templarios, miembros de una arcana sociedad secreta que previó la aparición de los demonios y utilizan magia y tecnología para enfrentarlos.



Es un juego de rol en primera persona que combina una gran personalización con un gran uso de elementos variables para proporcionar un juego que nunca será dos veces igual.

Los Charlies vienen a por más



Entre todos los anuncios que se hicieron este mes también nos encontramos con la grata sorpresa de que 2K Games comunicó que esta trabajando en la continuación del excelente Vietcong. Con nuevas campañas single player y nuevos modos multiplayer 2K Games espera mejorar la jugabilidad del primer titulo. Vietcong 2 incluirá un nuevo engine 3D y esta planeado para salir a la venta a fines del actual año.
Esperemos que no tenga tantos bugs como Vietcong.

Los sims se van de joda

EA anunció que Maxis esta trabajando en una nueva expansión para The Sims 2. Esta vez los sims experimentaran la vida nocturna como nunca antes, pudiendo visitar nuevos sectores del centro que les permitirán disfrutar de una inolvidable cita o una loca noche de joda con los amigos. Además planean introducir cambios en la jugabilidad para adaptarse a las citas románticas. Eso, más 125 nuevos objetos será lo que traerá The Sims 2: Nightlife, que se espera que saldrá por la primavera de este año.

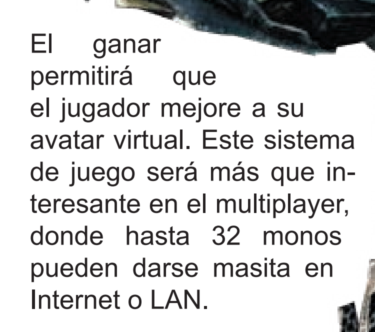


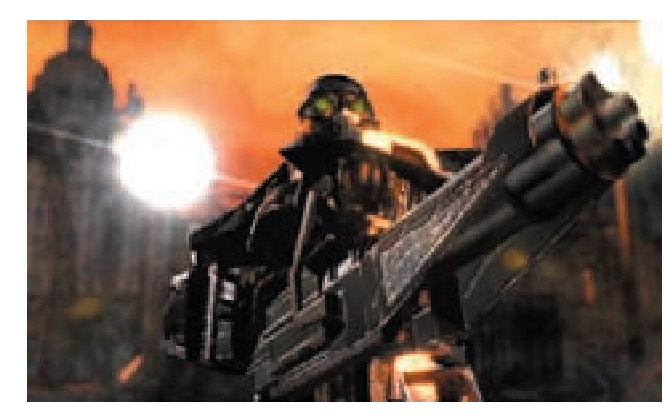
Al Pacino no prestará su voz para Scarface

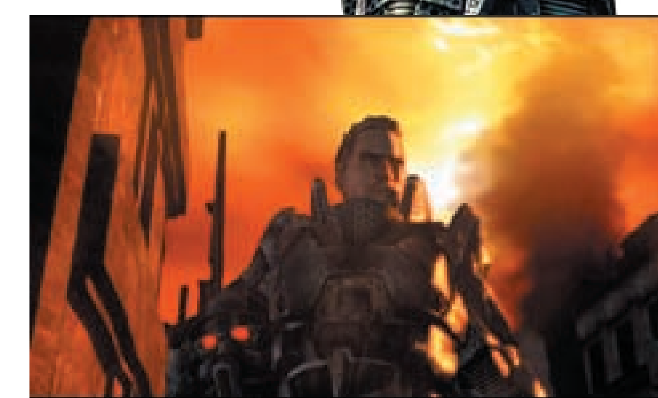
El archiconocido actor prestara su apariencia para el juego Scarface basado en la película homónima y desarrollado por Radical Games. Tony Montana se vera igualito a Al Pacino, pero este no proporcionará la voz del famoso personaje, en cambio, la voz de Tony será actuada por un actor poco conocido. El elenco del juego cuenta con las voces originales de dos actores del film: Steven Bauer (Manny Ray) y Robert Loggia (Frank Lopez).
El juego arranca a partir del final de la película con la premisa de una posible resolución donde Tony sobrevive.

Se retrasa Bet on Soldier

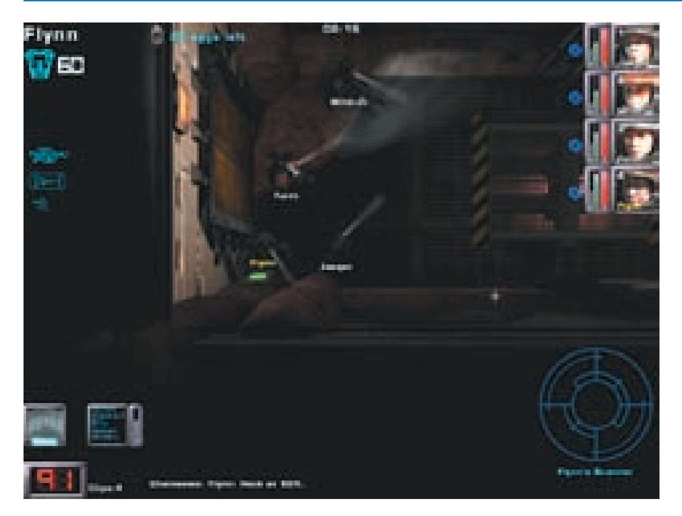
En un principio iba a salir en abril, después lo patearon hasta junio y ahora una vez más. Kylotonn anunció que la nueva fecha de salida será en septiembre del corriente año.
Para los que no están enterados, Bet on Soldier es un FPS con un planteo bastante original. Basado en la típica premisa del mundo controlado por una mega corporación los jugadores se enfrentarán entre si, pudiendo apostar de antemano respecto a quienes van a matar una vez que estén en el juego. Así que cuando en el campo de batalla el jugador se cruce con alguien que tiene fichado empezara un duelo, y dependiendo del resultado final, se ganará o perderá la apuesta. El ganar permitirá que el jugador mejore a su avatar virtual. Este sistema de juego será más que interesante en el multiplayer, donde hasta 32 monos pueden darse masita en Internet o LAN.







Esta en desarrollo Alien Swarm: Infested



Alien Swarm plantea un modo de juego cooperativo basado en tácticas de grupo, controlando todo desde arriba. Tomando lugar en un mundo futurista, el juego constara de controlar exitosamente a nuestro escuadrón en sus enfrentamientos contra la contaminación del Swarm, una amenaza que pone en peligro a toda la humanidad en el espacio colonizado.
Lo más interesante es que se podrá conseguir en dos versiones, la primera un download gratuito, que necesitara de de Half-Life 2 para funcionar. La otra forma es una versión comercial que saldrá a la venta que contendrá más misiones, personajes, equipamiento y más guevadas interesantes.

BATTLEFIELD 2

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Marzo del 2006
Demo: No disponible
Género: FPS
Compañía: DICE
Distribución: EA Games

PERMUTO BOMBARDERO STUKA POR CAZA F15-E ÚLTIMO MODELO

POR Santiago Platero

Battlefield: 1942 (BF1942) arribó a nuestras PCs en el año 2002, tomando elementos prestados de otros juegos como por ejemplo Starsiege: Tribes, para generar una nueva manera de jugar, especialmente en el multiplayer. Este próximo juego, promete no ser la excepción.
Ambientado en la actualidad, vamos a tener la oportunidad de subirnos a más de treinta vehículos valuados en millones de dólares y disparar las últimas invenciones del hombre en lo que material armamentístico se refiere. Podremos también escoger entre tres bandos distintos, cada uno con unidades únicas: la armada estadounidense, el ejército chino y la coalición del Medio Oriente.

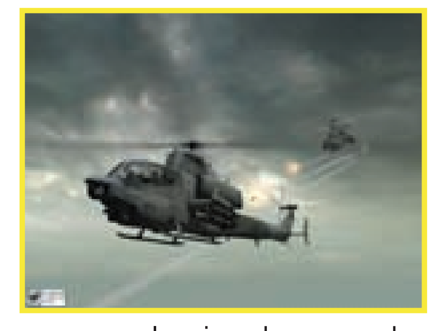
Mambrú se fue a la guerra, pero no sabía como manejar un APC

En esta próxima entrega, los desarrolladores prometen un avanzado sistema de juego en equipo, en donde los jugadores tendrán que formar escuadrones y cooperar entre sí para lograr los objetivos planteados en la misión de turno. Las batallas, tal como pasaba en el primer BF1942 serán multitudinarias. Hasta 64 jugadores tiroteándose nos transportará al fragor de las guerras modernas.
Ahora, las clase de unidades que escojamos (soldado de asalto, francotirador, comandos, ingenieros, médicos, soldado pesado y unidad antitanque) tendrá mas relevancia que nunca. Los desarrolladores pusieron énfasis en que cada unidad sea vital para el cumplimiento de una misión. Es decir, además de cuantas vidas tomemos con nuestras armas, nuestros puntos aumentan si tenemos que curar a otro jugador con nuestro equipo médico o si tenemos que reparar un tanque con nuestras herramientas de ingeniero. Este agregado es mas que necesario para que la experiencia de juego sea lo mas realista posible y así se evita el problema de ser una "clase soporte" y perder protagonismo en el juego por ello.
Además, contaremos con un simple árbol de experiencia en el cual según los méritos que reunamos en las batallas sumaremos puntos y nos permitirá desarrollar nuestro personaje, subiendo de rangos hasta llegar a ser General.

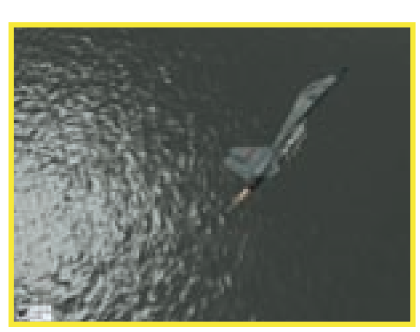

¡A darle átomos!

Master and commander

El esquema de las batallas sería el siguiente: un Comandante, varios líderes de escuadrones y los escuadrones en sí. Para los puestos de Comandante y Líder de Escuadrón, los jugadores pueden postularse, pero sólo podrá acceder a cualquiera de estos el jugador que posea un personaje de rango mas alto que otro postulante.
Los Líderes de Escuadrón dirigirán las acciones de sus respectivos escuadrones, pero solo el Comandante dirigirá a todo el equipo. Además, en algunas circunstancias, los Líderes de Escuadrón se convertirían en una "base móvil" para que los jugadores puedan revivir a su lado.



Una de las características mas interesantes que este juego mostrará, además del progreso de rangos, es el Modo Comandante.



Este modo presentará características típicas de un juego estratégico, en el cual el Comandante deberá guiar a los líderes de escuadrón a través de una interfase muy intuitiva. El Comandante contará con una serie de órdenes que impartir a los líderes y otras herramientas para detectar la presencia de unidades enemigas tales como un escaneo satelital. La información de las tropas enemigas solo será visible para el Comandante y dependerá de la habilidad del jugador que juegue este rol para comunicarlo correctamente a los líderes de escuadrones.
Esta modalidad, bien implementada, será una de las características mas sobresalientes de este juego por venir. Mas que nunca, el juego hará mucho hincapié en la parte estratégica donde dependerá nuestro desempeño y las órdenes del Comandante para cumplimentar una misión con éxito. Lo único que quedará por ver de este modo es si es lo suficientemente práctico en las partidas multiplayer, ya que es bien sabido que el jugador promedio tiene tendencia a hacerse el Rambo en el campo de batalla, desobedeciendo así las órdenes de su Comandante o Líder de Escuadrón

Rambito y Rambón jugando con un paquete de C4

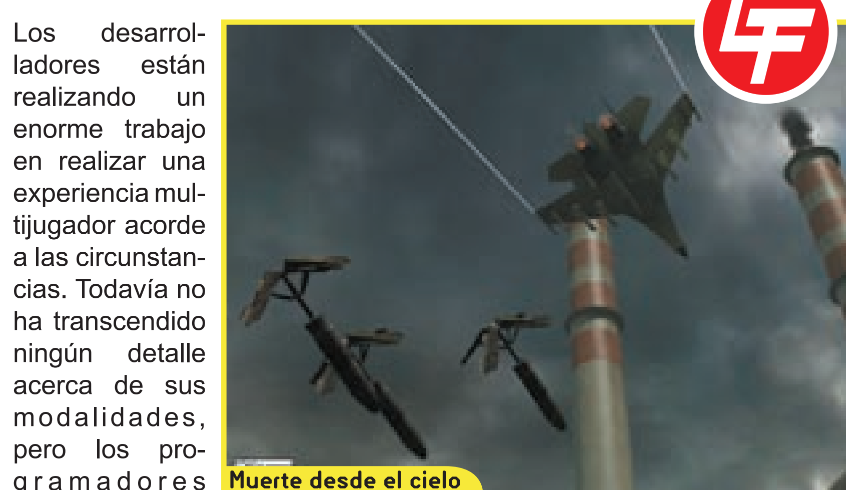
El juego además presentará un nuevo engine gráfico, y tendrá un engine de físicas propio. Las explosiones son realmente espectaculares y se puede observar como el engine físico actúa cuando vemos a un soldado volar por el aire. Los vehículos poseerán detalles casi fotográficos y se puso mucho énfasis en que las unidades representen la realidad de la manera mas fiel posible. Los modelos son realmente sorprendentes. Esto, obviamente, será uno de los puntos fuertes de este juego por venir. Otra característica notable es la función de penetración de materiales que tendrán las armas de fuegos de atravesar objetos según su composición. Este es otro elemento estratégico clave ya que se tendrá que elegir con mucho cuidado donde nos cubrimos de la balacera enemiga, ya que nuestra vida virtual dependerá de este factor.
Los escenarios serán variados: desde las derruidas calles de una ciudad hasta un bosque en un paraje lejano. Además, el entorno será totalmente destruible, brindando una sensación de realismo en el campo de batalla.
Asimismo, los escenarios están realizados a escala y estos se ajustan, en lo que a unidades se refieren, a fin de proveer un equilibro jugador-vehículo excelente, haciendo mucho mas balanceada la experiencia de juego.



La tercera Guerra Mundial, en red

Los desarrolladores están realizando un enorme trabajo en realizar una experiencia multijugador acorde a las circunstancias. Todavía no ha transcendido ningún detalle acerca de sus modalidades, pero los programadores mencionaron que el juego contará con soporte de voz sobre IP. Esto quiere decir que solo bastará conectar nuestro audífono con micrófono para poder hablar con nuestros compañeros de escuadrón. No hará falta ningún software especial ni un hardware específico: solo un micrófono, el juego realizará el resto.

El juego está planeado que esté en nuestras bateas en Marzo del 2006. A pesar de que el producto está prácticamente terminado –por lo que se pudo ver en los videos "in-game"-, los desarrolladores se tomarán todo este año para optimizarlo al máximo, algo que nuestras achacadas computadoras seguramente sabrán apreciar. Si todo va bien, en Marzo del 2006 tendremos en nuestras garras casi un clásico instantáneo.


Muerte desde el cielo

BLACK & WHITE 2

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Primavera del 2005
Demo: No Disponible
Género: RTS
Compañía: Lionhead Studios
Distribución: EA Games

Y AL TERCER DIA NO RESUCITÓ, PERO SI SACÓ UNA CONTINUACIÓN

POR Walter Chacón



Mientras más grande es, más grande es la caída dicen, y Peter Molineux es un ejemplo. Tiene la bendita costumbre de prometer tanto que al momento de lanzar un juego, aunque sea bastante novedoso y diferente, siempre se siente que le falta algo a causa de varios detalles adeudados. Pero según Peter, Black & White 2 será la excepción, aparte de ser también el mejor RTS de todos los tiempos. Pequeña promesa.

Recordemos el primer Black & White: un juego con toques de RTS(estrategia en tiempo real) en el que personificábamos un Dios. Con la ayuda de un pueblo de seguidores y la de nuestra criatura divina, debíamos buscar la manera de detener a Némesis, un dios malo que quería acabar con los demás dioses para convertirse en el único (no confundir a Némesis con Jet Li). La idea era que se plantearan muchas elecciones morales que modificarían la manera de juego de una manera u otra. Pero ahora vayamos a los tiempos modernos y veamos las novedades que traerá la esperada continuación.

La venganza nunca es buena...

Grecia y Egipto rompieron la alianza que los unía. Como si esto fuera poco, los aztecas vinieron a destruir a todos los griegos con la ayuda de un jaguar y un águila de un tamaño y poder tremendo. Euronymous, el gran sacerdote de Grecia, lucha junto a su criatura (un minotauro gigante) para permitir el escape de Dimitrios, un acólito que se convertirá en el próximo líder del imperio Griego, junto a un grupo de otros sobrevivientes para empezar de nuevo lo que una vez fue un reino de paz y justicia. Siendo guiado por un dios (el cual seremos nosotros), Dimitiros decidirá esforzarse para volver a traer la tranquilidad al mundo o vengarse de todos lo que los traicionaron. También estarán los japoneses y los nórdicos que por ahora no cumplen un rol muy importante en la historia, sino que son mencionados como posibles aliados/enemigos.

Les parecerá menos llevadera que la anterior ya que está guiada mas para el lado épico del asunto, pero como todo el juego apunta para ese lado, es el motivo perfecto para poder utilizar todo el poder que tendremos.

¿De que estás hablando Peter?

A diferencia del primero, Black & White 2 será un RTS con toques de juego de dioses. Nuestros seguidores tendrán una función más interesante que procrear y pedir comida a cada rato: luchar. Ahora podremos dirigir una horda de guerreros (la pinta de Hobbits la dejaron atrás) contra las bases enemigas para librar grandes batallas y con la combinación de nuestros poderes, puede ser bíblico. Imaginen que una muralla imposibilita el avance de nuestras tropas. Podemos agarrar una piedra con nuestra propia mano y arrojarla fuertemente para derribar el bloqueo. Claro que también podríamos mandar a nuestra criatura a golpearla si es que es lo suficientemente fuerte. Ni hablar de utilizar algún tipo de milagro que destruya todo, nuestras tropas inclusive. Como ven, las posibilidades son muchas en contraste con la cantidad de unidades distintas que se pueden entrenar. Espadachines, arqueros y equipos de asedio serán los encargados de derramar la sangre de nuestros enemigos, sacrificando sus vidas valientemente mientras nosotros observamos todo el espectáculo desde allá arriba. Quienes más participen y vivan para contarlo irán mejorando sus habilidades, a tal punto de poder transformarse en el Aquiles que visitó Troya y murió de un flechazo en el talón, disparada por un elfo espía. Para las formaciones utilizaremos la correa. De esta forma, ataremos una unidad a la otra y manejaremos a todos más fácilmente, pudiendo moldear la formación que queramos.

El desarrollo de los niveles será muy diferente a los RTS comunes. Cuando avancemos a otras islas, podremos si queremos volver a una pantalla anterior y poner rutas de comercio, para brindar recursos a los que ahora pasarían al frente de ataque. En ocasiones especiales, deberemos volver a un nivel que ya terminamos para poder completar alguna misión que se presente.



¿A papá mono con banana verde?

La alineación estará más marcada. Al ya clásico “bueno, malo y neutral” se le sumaron “neutral-bueno” y “neutral-maligno”. ¿Qué modificará esto? Para empezar, no solo la apariencia de nuestro templo, sino de todas las estructuras y seguidores que tengamos. La tierra dentro de nuestro dominio será el reflejo de nuestro corazón, pasando de campo con flores a tierra seca con pestes raras. La “gran Maradona” (también conocida como la mano de dios) y la música cambian según nuestras acciones también. La actitud de nuestra mascota -obviamente- será muy influenciada por nuestros actos, ya sean buenos o malos. En la historia nuevos aliados y enemigos irán apareciendo según lo que demostramos ser.



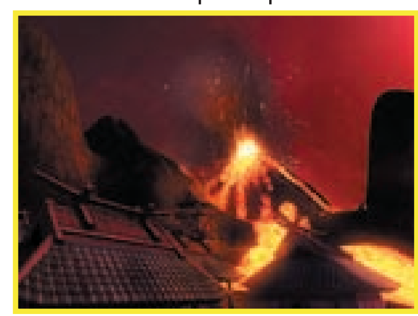
¿Cómo se define la alineación aparte de la manera en el que hacemos las misiones? Si empezamos, creamos un ejército y lo mandamos a atacar entonces estaremos transitando por la senda oscura. En cambio si ponemos murallas y creamos tropas solamente para defendernos, estaremos en el camino del bien. La idea de esto es que aquellos que busquen la paz jueguen a un estilo Sim City, tratando de convencer a los aldeanos de otros pueblos para que se unan a nosotros y el resto haga lo que es común en los demás RTS: romper todo.

Hay dos tipos de milagros: los de todos los días y los épicos. Y si bien son menos que antes, también son lo más. Los primeros son los que podremos usar muchas veces en el juego, como el que hace aparecer comida o un volcán. Un lindo detalle es que algunos milagros pueden utilizarse de distintas formas. Por ejemplo, el de agua podemos usarlo para

regar las granjas, pero también lo podemos usar a chorro para tirar soldados. Los épicos van un nivel más allá y mueven totalmente la balanza a favor de el que los use sabiamente, por supuesto. La irresponsabilidad podría llevar a la destrucción total de nuestro imperio… y de todo el mundo tal vez. Sobre los de este tipo Lionhead no dio muchos detalles.

Mucho más que simples Tamagochis

Tendremos a cuatro criaturas para elegir pero solo se dieron a conocer tres: la vaca, el mono y el león. Cada uno tendrá sus características especiales, como la velocidad a la que aprenden o su fuerza física. La inteligencia artificial de nuestro pequeñín (en comparación a nuestra grandeza) irá mucho mas allá que en la primera versión (y eso es decir mucho). Aparte de aprender que comer, que no golpear, como bailar, etc., podrá ser educado en el arte de la guerra. Si lo dejamos, tomará el control de nuestro ejército y les dará órdenes para planear em-



boscadas o distintos tipos de asedios. ¡Ok! Tal vez el bicho gigante mande a todos a una muerte segura ¡Pero que estupendo sería ver una masacre en la que nosotros no tengamos la culpa! Está claro que con la correa la educaremos al igual que en el juego anterior, pero para enseñarle sobre luchas a gran escala todavía no se sabe como. Un gran cambio, es que en las luchas mano a mano con otras criaturas no podremos darle ninguna instrucción. ¿Más trabajo de IA? No sabemos.
En el apartado sonoro no tenemos ninguna preocupación. Cada civilización dispondrá de la misma cantidad distinta de temas y cada una tendrá siete por cada alineación. ¡Lo cual haría un total de 225 temas distintos! También se prometieron unos diez mil soni-


La liga de la Justicia de PETA

dos diferentes para poder apreciar distintos efectos en el ambiente. ¿Qué mejor alarma que el sonido del piso temblando a causa de los cientos de soldados y la criatura que nos vienen a dar una visita no muy grata?

Más rico que el alfajor

Lo dicho anteriormente sería solo un delirio después de una noche de festejo -como el que tubo Tolkien alguna vez- si no estuviera acompañado con el motor nuevo que utiliza. El agua dejará de ser un rectángulo con características a ser totalmente líquido y con las propiedades correspondientes. Para dar un ejemplo: hacemos que un volcán aparezca en la punta de una montaña. La lava que brote seguirá el curso de la deformación de terreno en vez de ir hacia donde le apuntemos. No puedo dejar de mencionar el realismo en la destrucción de los edificios, ya que difícilmente caigan de la misma forma ante los ataques de las catapultas. Las flores se marchitan o florecen cuando pasa nuestra criatura cerca (dependiendo de la alineación claro), el agua se va tornando roja cuando los cadáveres caigan allí, la luz del sol filtrándose por las hojas de los bosques y ni hablar de las carnicerías que se llevarán a cabo. Todo está hermosamente bien hecho. A medida que los flechazos vallan a nuestra criatura, podrá observarse como la sangre va brotando de sus heridas, incluso como los pelos se van quemando



si son incendiarias. Y los milagros con ese lujo de detalles impresionante… me desmayo. Ya desperté ¿En qué estaba? Ah sí. El motor está siendo depurado a fondo para que ande bien en una máquina de prestaciones “normales” dentro de lo posible, aunque igual andará medio lento cuando se encuentren 500 tipos en batalla. Así que los requerimientos mínimos todavía son un misterio y no creo que sean tan bajos como dicen.

Recuerden que es Peter…

Como se están esmerando tanto en el Singleplayer, Black & White 2 no tendrá modo Multiplayer cuando salga. Después decidirán si incluirlo en una expansión o en un parche. De todas formas, si se cumple con todo lo que se promete, este juego tiene todas las de ganar el título de mejor RTS del año. Si cumple con la mitad, será otro gran juego de Peter Molineux que no llegó a más por la culpa de una lengua demasiado larga. Así que ahora, oremos.

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 7 de mayo
Demo: Disponible
Género: FPS
Compañía: Digital Extremes
Distribución: Groove Games

PARIAH

¡SOY UN PRESO POLITICO!

POR Diego Beltrami

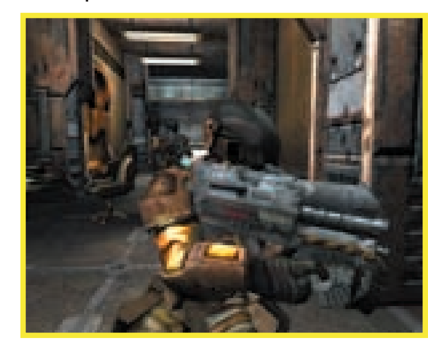
Nadie puede negar que la saga Unreal ha tenido y tiene un peso considerable en el mundo de los videojuegos. No sólo el famoso motor que los soporta sino en su jugabilidad también. Digital Extremes, desarrollador de Unreal y Unreal Tournament, esta terminando un proyecto propio: Pariah.



Pariah es un FPS (First Person Shooter) basado en un mundo futurista clásico de la ciencia ficción. En él la tierra se ha convertido en un planeta prisión, es el año 2520 y somos Jack Mason un medico militar enviado a la tierra a retirar a Karina, una prisionera infectada con una extraña enfermedad que azota el planeta entero, pero obviamente no todo es color rosa y nuestro vehículo es derribado poco después de pasar a buscar a nuestra “huésped”. De ahí en mas el juego se convertirá en una lucha por nuestra supervivencia. Los desarrolladores prometen un argumento muy completo que iremos descubriendo a medida que juguemos.

Unreal Tournament 2520

El estilo de juego es el de un clásico FPS con un par de toques interesantes. Para empezar el sistema de vida es muy similar al utilizado en The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. La vida es representada en una cantidad



de cuadraditos que se regeneran solos siempre y cuando no hayan sido consumidos por completo.
Escondidos en los niveles encontraremos unos núcleos de energía que nos permitirán mejorar las armas que tengamos. Cada arma se puede mejorar hasta tres veces. En el modo multiplayer los núcleos serán dejados por nuestros enemigos caídos en combate, y tendremos un máximo de dos mejoras en lugar de las tres del modo de un jugador. Las dos primeras mejoras agregaran pequeñas funciones o mejoraran un poco el rendimiento, mientras que la ultima le dará un cambio relevante.
La inteligencia artificial es la misma que usan los bots de los últimos Unreal Tournament e incluso mejorada para trabajar en equipo contra el jugador, así que se puede esperar feroces enemigos en cruentas batallas gracias a ello.
La mayor parte del juego transcurrirá en ambientes al aire libre. Los niveles constan de estructuras que pueden ser destruidas, barriles que explotan, y mucho más; creando un gran dinamismo en el nivel, también gracias al uso del Havok Physics engine.
El multiplayer, además de los clásicos modos Deathmatch y CTF Pariah incluirá dos modos nuevos. El primero de ellos llamado Frontline assault consiste en tener que empujar la línea de combate cada vez mas lejos de la base propia. El otro modo es Assault en donde los equipos se dividen en atacantes y defensores de una basa.
No se han olvidado de incluir su buena cantidad de vehículos, tanto para ataques solitarios como para transporte de grupo, lo que hará delicias al mejor estilo Tribes.
El juego vendrá con un completo editor de niveles para que la comunidad disfrute creando sus propios niveles. Hasta han incluido una editor mas sencillo (principalmente planteada para la versión Xbox) del mismo.
Para la salida de esta revista supuestamente Pariah ya se va a encontrar a la venta. Si cumplen, el mes que viene le traeremos un informe completo sobre este juego que promete dar que hablar.

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Primavera del 2005
Demo: No disponible
Género: Aventura gráfica
Compañía: Funcom
Distribución: Funcom

DREAMFALL:
The Longest journey 2

UY... QUE PACHORRA MACHO...

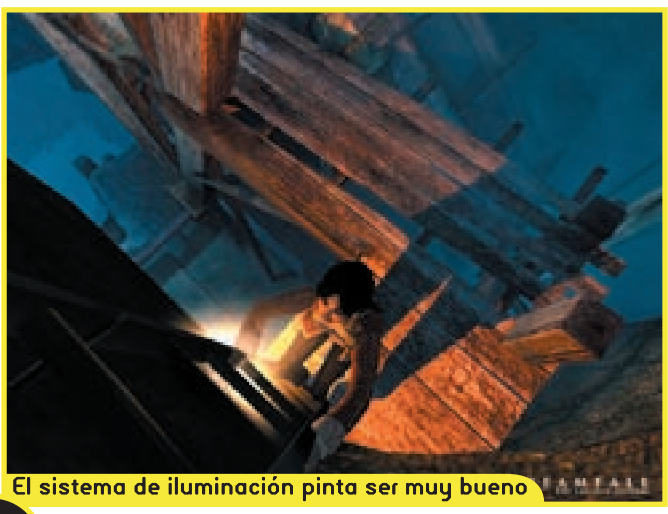
POR Maximiliano Nicoletti

Siglo XXIII. Luego de que el secreto de los dos mundos y el balance fueran descubiertos, y sellados una vez más, el mundo de la ciencia y el de la magia podrían volver a estar en peligro. Zoë Castillo está a punto de descubrir la conspiración capaz de hacerlo, mientras busca a un amigo perdido. En su búsqueda descubrirá que, además de nuestro mundo, también existe un mundo donde la magia es posible. La única forma de detener la destrucción de los mundos y terminar la búsqueda de Zoë, será encontrar primero a la persona que lo empezó todo: April Ryan.

Considerada como una de las mejores aventuras gráficas de los últimos tiempos, regresa a nuestra querida cajita de entretenimiento informático (o sea, la PC) con nueva imagen, nueva historia y nuevo modo de juego.
Sustituyendo a la clásica modalidad de aventura gráfica de apuntar y clickear, Dreamfall: The Longest Journey (o Dreamfall, o The Longest Journey 2), tendrá un modo de manejo más parecido a juegos de la talla de Broken Sword 3, o Monkey Island IV, por dar un ejemplo. Esperemos que no tan feamente aplicado como en los ejemplos anteriores. Los diseñadores aseguraron que combinará factores de aventuras gráficas, juegos de stealth (infiltración y espionaje, como Splinter Cell, Metal Gear Solid, etc.) y combates en tercera persona. De esta forma el resultado final podría llegar a ser algo muy poco parecido a cualquier aventura gráfica que hayamos visto jamás. ¿Será esto bueno o malo? Habrá que esperar para saber.

Levántese Mr. Freem... errr... Ms. Castillo.

Las primeras imágenes que vieron la luz, y al mismo tiempo los primeros detalles en darse a conocer, nos muestra un poco de cómo será la historia del juego en un primer aspecto. Para empezar, no tendremos en nuestras manos el control de April Ryan, como lo tuviéramos en el anterior capítulo de la historia. En su lugar nos encargaremos de Zoë Castillo. Una joven no muy segura de si misma y de lo que será de ella en un futuro, como lo fue en algún momento April.
Las primeras imágenes del juego nos mostrarán a una Zoë que descansa apaciblemente al lado de una ventana, mientras el Sol entra e ilumina toda la habitación. Pronto sabremos, por explicación de Zoë, que el mundo como lo conocemos está en peligro, y que ella, por alguna razón, está en coma. Quien nos cuenta todo esto es la propia Zoë, de alguna forma poco comprensible. También nos cuenta que el peligro se agrava ya que todos aquellos que podrían haber ayudado a la salvación del mundo están ahora muertos.
Pronto seremos transportados dos semanas atrás de estas imágenes, y veremos a una Zoë más activa, más confundida y que ve extrañas visiones sobre una niña que pide ser salvada. Mientras la señorita Castillo despierta, su celular empezará a sonar, y será nuestra hora de empezar a jugar.
Nuestro celular será una especie de "journal" o diario, donde tendremos pistas en todo momento de lo que tendremos que hacer a continuación si nos encontrásemos perdidos.


El sistema de iluminación pinta ser muy bueno



Un bello paisaje ¿Le hará justicia a su antecesor?

Zoë wins... Fatality!

Por lo que se sabe, además de Zoë, tendremos en algunos momentos a otros dos personajes bajo nuestro mando. Uno de ellos será la cambiada April Ryan, que está atrapada en un mundo al que no pertenece sin otra alternativa, y dejó a la vida de lado. Por otro lado estará Kian. Una especie de "monje tibetano" que al parecer será el malo de la película.
Sin duda, la mejor (o la peor, quien sabe) parte de Dreamfall estará relacionada con la modalidad de juego. Como ya dije, The Longest Journey 2 no será una típica aventura gráfica donde tendremos que apuntar y clickear en toda la pantalla, con esperanzas de encontrar algo que nos sea de utilidad para seguir avanzando. Por el contrario, ahora tendremos que mirar alrededor del escenario con la opción del punto de vista, buscando alguna pista u objeto que se iluminará al verlo. Si por ejemplo mirásemos a dos personajes que están hablando, escucharíamos entonces su conversación en detalle.
El juego se podrá manejar con mouse y teclado, pero al estar siendo desarrollado también para la consola de Microsoft, X-Box, se nos dará la posibilidad de utilizar un gamepad. Por ellos es que, además, tendremos diferentes formas de solucionar cosas. Si tuviésemos que abrir una puerta cerrada, podremos buscar alguna forma de abrirla, o simplemente reventarla a patadas a lo película de acción. Al mismo tiempo, algunas conversaciones o puzzles que intervengan con una conversación pueden ser resueltas de una manera totalmente pacífica, o a los golpes. Pero incurrir en luchas puede tener consecuencias futuras. Si atacásemos a una criatura en un principio sin mediar palabra, ciertos tipos de criaturas en un futuro nos verán como una amenaza y nos darán batalla sin preguntarnos como estamos.

Veo la luz... ¡Y QUEMA!

Gráficamente, la imagen será completamente desarrollada en tres dimensiones. Claro que no estará desarrollado en un motor gráfico de gran capacidad y última generación, pero lo que se nos ha dejado ver es sencillamente maravilloso. La imagen contará, además, con iluminaciones y sombreados en tiempo real, que harán la vista aun más amena.
El sonido será otro punto fuerte, ya que está en manos de la persona que desarrolló la banda sonora de Anarchy Online. En la parte técnica, aprovechará al máximo las capacidades del Dolby 7.1, dándonos gran calidad de sonido y una enorme variedad de ellos.
En resumen, Dreamfall será una aventura gráfica que, como su antecesora, reventará el mercado y nos dará horas, y horas de diversión, tanto por su atrapante historia, como por su sencilla, pero a la vez compleja forma de juego. Aunque no tenga fecha de salida, se sabe que puede llegar a estar en el mercado en algún momento alrededor de la primavera Argentina de este mismo año 2005. Sin dudas, los fanáticos del genero lo esperamos con mucha expectativa y ansias de ponerle las manos encima.





PSYCHONAUTS

FICHA TECNICA:
Genero: Arcade / plataformas
Compañía: Double Fine productions
Distribución: Majesco
Fecha de Salida: Actualmente disponible
Demo: Disponible

Por Diego Beltrami

La frontera final no es el espacio, tal como lo estipulaban (¿o estipularán?) varios capitanes de diferentes Enterprises. La verdadera frontera final esta mas cerca de lo que parece, pero a la vez es mucho más inalcanzable. La mente, el subconsciente, sueños, pesadillas, carga emocional, recuerdos oprimidos, fantasías y mucho más. Un mundo dentro de cada persona, a imagen y semejanza del verdadero yo de cada uno.

Psychonauts es el nuevo juego de Tim Schafer, el genio detrás de Full Throtle, Grim Fandango, Day of the tentacle y creador junto con Ron Gilbert de la saga de Monkey Island. Con semejante historial en su haber no cabe la menor duda de que su reciente creación sea de las mas esperadas en el medio. Aunque todos los que no saben nada del juego deben andar alucinando con una nueva aventura gráfica, lamento decirles que Psychonauts es un juego de plataformas, aunque no por ello merezca menos atención y créanme cuando les digo que la va a romper.

Emulando al profesor Xavier

En un mundo donde existen poderes mentales se necesita de quienes protejan al mundo y al libre pensamiento. Ese es trabajo de los psychonauts, una especie de agentes de la CIA con un toque Bond y obviamente con poderes psíquicos.
Como siempre, los agentes no viven eternamente por lo que constantemente se debe entrenar nuevos reclutas. Así que cual campo de entrenamiento de niños exploradores (bleh), jóvenes prospectos son llevados a Whispering rock, lugar donde se les enseña a utilizar sus poderes.
Raz (apocope de Rasputin), un chico que vivía en un circo, pero que huyo hacia Whispering rock con la esperanza de poder desarrollar sus poderes mentales y así convertirse en uno de esos afamados agentes.
Los problemas empiezan cuando otros miembros del campo empiezan a desaparecer. Raz tomara como propia la tarea de salvar el día.

Una mente brillante

El aspecto más interesante del juego de Schafer y cia. es su temática y más específicamente, la idea detrás. Durante el juego diez de los trece niveles que recorreremos transcurren dentro de la mente de alguien. Lo interesante es que allí el equipo de arte tiene total libertad para crear cualquier escenario que se les ocurra. Por ejemplo, uno de los niveles que se dieron a conocer que más impacto tuvo en la prensa especializada fue el de Edgar, un pintor obsesionado con el terciopelo negro y con los toros. Eso se ve reflejado en su psique, ya que una vez dentro todo estará hecho de terciopelo, y un toro de pintura, de esa que brilla, llamado "el odio" (que obviamente representa el odio reprimido de



Doblemente bien

Double Fine es la empresa fundada por Tim Schafer en el año 2000, luego de su retirada de Lucasarts. Hace cuatro años empezó con el desarrollo de su primer juego Psychonauts.
Si hay una palabra que puede definir a Double Fine es... naranja, y si hay una palabra para definir a Tim Schafer esa es: Demente.
El gordo Schafer es, sin lugar a dudas, el tipo más gracioso de toda la industria del entretenimiento informático. No solo sus desvaríos y actitudes lo demuestran (más que bien) sino que también se puede apreciar en sus excelentes productos. Desde los dos primeros Monkey Island, de la mano de Ron Gilbert, hasta Full Throttle, Grim Fandango y Day of the Tentacle, que fueron proyectos dirigidos por él (menos el Day que se le atribuye la mitad del desarrollo). Se puede apreciar cuan limado está con tan solo leer la pagina de su empresa (www.doublefine.com) principalmente toda la parte de noticias, donde Tim hace un verdadero desfile de incoherencias y balbuceos mas que graciosos, como por ejemplo, prácticamente todas las noticias del año 2002 tratan de la lucha de Tim y cia. contra las ratas que atestaban su anterior edificio ¡Incluso hay un contador de ratas muertas en un costado de la pagina!
El objetivo de Double Fine es (textualmente sacado de la pagina) "Crear juegos muy originales, que sean buenos, divertidos y que te van a gustar y con tiempo... amarás.

DOUBLE FINE



Edgar) se encargará de atosigarnos. Esos diez niveles serán tan dispares como las mentes de cada uno de los personajes que representan y vaya que la gente de Double Fine viene trabajando duro para crear personas con personalidades muy marcadas. Es interesante recalcar que eso fue hecho gracias a que Schafer un buen día tratando de crear los personajes empezó a modificar su perfil de Friendster. Al llenar los diferentes campos pudo ir dotando a los personajes de características muy particulares, y así crear sus diferencias y llegar a ver como pensaban. Todo eso se puede apreciar incluso en la corta demo que se publicó, que consta de tan solo el nivel de entrenamiento, donde no solo resalta nuestro demente profesor (un veterano de guerra, cuyo mundo mental se traduce en trincheras, bombardeos, campos minados y todo un ambiente que toma como tema la guerra) sino



que nuestros compañeros también tienen una fuerte presencia. Dogen, uno de los compañeros de Raz, cree que es una victima de una conspiración y

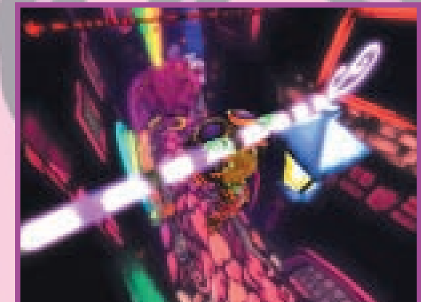


esta totalmente paranoico. Tiene el poder de blastokinesis, o para hacerlo más directo, hacer explotar cosas con la mente por lo que usa un sombrero de aluminio para evitar perder control de su poder. En la demo podemos verlo "escuchando" a unas ardillas que dicen que mate a todos, podremos ayudarlo deshaciéndonos de las ardillas. Eventualmente entraremos en su mente para ayudarlo y allí veremos que su representación psíquica es la de una red de calles en cuyo centro esta su casa. Dicho mundo mental esta poblado de sospechosos seres en gabardinas que cubren sus caras, todo el delirio de un paranoico conspiracional.

Por lo que se ha mostrado, cada nivel tiene un increíble desarrollo artístico por lo que podría pasar un buen rato contando hasta los más mínimos detalles de los mismos, porque están plagados de ellos, eso sin contar la libertad que tienen los diseñadores de niveles de crear cualquier cosa, ya que dentro de una mente, el único limite es la imaginación misma. Tim lo llamó en una entrevista "caracterización a través del diseño de niveles" algo bastante loco pero mucho más interesante como idea todavía.

La envidia de Freud

Dentro de una mente, Raz deberá resolver varios puzzles, que varían tanto como las temáticas de los niveles, pasaremos de niveles donde hay que destruir todo, pasar desapercibido o incluso cualquiera de las dos posibilidades estarán disponibles. Habrá que pensar en muchos de ellos, pero tendremos cosas que hacer mientras pensamos como resolverlo, así es como se evita quedarse atorado en el juego, uno de los problemas



de las Aventuras Gráficas según Schafer. Ningún nivel será igual a otro, tanto en estética como en jugabilidad.

Como decía anteriormente, habrá varias cosas que hacer aparte de los puzzles principales para completar el nivel. A medida que exploremos nos encontraremos con varios objetos que deberemos coleccionar, los más importantes de ellos son los "productos de la imaginación" que son unas figuras en dos dimensiones que representan distintos aspectos de la psique del individuo. Lo interesante de estos "objetos" es que nos dan pistas sobre la personalidad de nuestro anfitrión. Cada dibujo



representa algo e incluso representaran cosas que no comprenderemos sino hasta después de haber descubierto algún secreto o de haber liberado un recuerdo oprimido. Y casualmente esos recuerdos oprimidos los encontraremos dentro de unas especies de híbridos entre bóvedas y animales cuadrúpedos, que luego de ser golpeados nos entregaran una cinta al mejor estilo fotogramas que representan unas imágenes de recuerdos del anfitrión. Pueden llegar a ser recuerdos oprimidos, algo tan doloroso para el anfitrión que decidió esconderlo en la profundidad de su mente o incluso pueden llegar a ser como el anfitrión cree que fue ese recuerdo, una alteración total del original donde todo es color de rosa.

Mientras estemos dentro de la mente de alguien también deberemos aprovechar e intentar alivianar la carga emocional, que justamente se encuentra representada por valijas tristes (lloronas por lo general) para las cuales deberemos encontrar unas etiquetas en particular que se encarguen de llevarse al equipaje que les corresponda.

Por último encontraremos unas especies de puntas de flechas psíquicas, que hacen aumentar el valor de las propias, que son lo que usamos como moneda de cambio en el mundo normal, si es que normal se puede aplicar a cualquier cosa que cree Tim Schafer.



El superyo al rescate

En un principio Raz únicamente tendrá a su disposición una burbuja de pensamiento que nos permite hacer doble salto y unos golpes aumentados psíquicamente, a medida que vayamos entrenando con los diferentes instructores del campo (además de subir de rango por recolectar las diferentes cosas o incluso por cumplir objetivos) iremos obteniendo nuevos poderes.



La levitación es uno de los primeros que conseguiremos, haciendo uso de la misma burbuja que se usa para saltar, esta vez podremos convertirla en un objeto y viajar sobre ella, hasta incluso luego podremos convertirla en algo así como un paracaídas o ir revoleándola para golpear a nuestros enemigos. También poseeremos el poder de pirokinesis, que como su nombre lo indica, nos permite prenderle fuego a diferentes cosas usando únicamente nuestra mente. Cuando seleccionemos este poder, un termómetro aparecerá en pantalla, al presionar el botón correspondiente a los poderes ese termómetro se ira cargando hasta que decidamos cocinar algo o alguien con nuestro poder. Habrá muchos poderes más, granadas de confusión que harán que nuestros enemigos se ataquen entre sí, la obvia telekinesis, invisibilidad y muchos más, algunos jugando un papel importante en el desarrollo de los niveles. Incluso se podrán combinar para hacerlos más efectivos, por ejemplo, podremos prender fuego a nuestros enemigos con pirokinesis, o podremos revolear cosas con la telekinesis o simplemente prender fuego cosas y revoleárselas a nuestros enemigos haciendo uso de ambos poderes.

Nuestros enemigos serán únicos. La personificación de esos pensamientos agresivos que uno reprime, o la representación de miedos e incluso encontraremos representantes de lo que son elementos conceptuales de la psicología. Encontraremos cosas como lo que llamaba Freud "censores", barreras que tratan de prohibir los pensamientos inapropiados que toman forma de una especie de agente con un sello con forma de prohibido en su mano y que trataran de estamparnos la cara con él.

Habrá lo que se conoce como Jefes finales. Con varios de ellos no alcanzará la mera fuerza bruta para vencerlos y tendremos que pensar (valga la redundancia) con más cuidado para vencerlos.

Psicopatología de la vida cotidiana

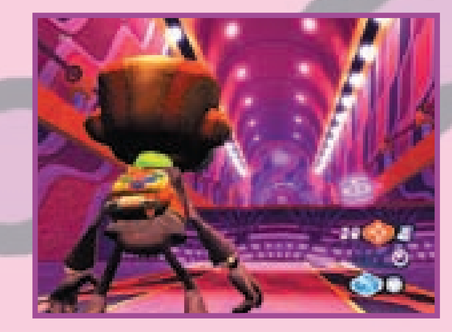
Pero no pasaremos todo el juego saltando de una mente a otra, para empezar pasaremos tiempo en el campamento de Whispering Rock. No me voy a molestar en explicar lo que es un campamento ya que dada la invasión cultural todo el mundo esta mas que consciente de las costumbres norteamericanas. Además todos lo vieron en el capitulo de Campamento Krusty de los Simpson, aunque este es un poco menos terrible.

En el campamento habrá varias cosas para hacer. Podremos recolectar puntas de flecha que,



como mencioné antes, son utilizadas como moneda de cambio dentro del campamento y que necesitaremos para comprar diferentes cosas que nos permitirán encontrar más cosas dentro de las mentes. Otro coleccionable que encontraremos en los alrededores de Whispering Rock son unas especies de cartas, que nos ayudaran a subir nuestro rango cada vez que formemos un mazo.

Para hallar todos los diferentes coleccionables deberemos recorrer el campamento con mucha atención





e incluso balancearnos de aquí para allá al mejor estilo de los nuevos Prince of Persia, porque recuerden que Raz fue criado en un circo, por lo que tiene una gran agilidad lo que le servirá de mucho también para recorrer las diferentes mentes.

Pero quizá lo más interesante de recorrer el campamento es la oportunidad de intercambiar algunas palabras con nuestros compañeros de curso. Ahí es donde veremos el fabuloso trabajo de caracterización que hizo la gente de Double Fine y también apreciaremos la falta de cordura del señor Schafer, porque por lo que se puede apreciar en la demo, los diálogos son en gran parte absurdos y totalmente hilarantes.

Eterno resplandor de un juego (casi) sin defectos

Técnicamente Psychonauts es casi impecable, la demo tenia una performance excelente, los gráficos son tan fabulosos como el mundo que representan. Todo el aspecto de sonido es hermoso, las voces están perfectamente actuadas y los efectos son geniales. Pero tiene una horrible falla que viene atormentando a todos los jugadores de PC en estas últimas épocas. Por si no se les ocurrió, lamento decir que Psychonauts sufre de los problemas de controles y cámaras típicos de las consolas. En la demo la cámara es un parto de manejar y los controles relativos a esta hacen que le pifiemos en muchos saltos y en movimientos hasta boludos de hacer. Me atrevo a decir que es hasta más incomoda que la cámara de Prince of Persia: The Sands of Time. Si bien estas son las impresiones luego de jugar la demo, hay pocas posibilidades de que esto cambie en la versión final, por lo que si no tienen un pad vayan preparándose mentalmente (¿casualidad?) para soportar la frustración de la misma, que seguramente nos durará hasta que nos acostumbremos a la misma.

Pensándolo bien

Por si no entendieron, Psychonauts es un juego de los que no abundan hoy en día, juegos arte se los podría llamar. Beyond Good & Evil podría considerarse el último de ellos, desafortunadamente no le fue bien en ventas, a pesar de ser un juego más que excelente. Mundo injusto.

Psychonauts tiene todas las de ganar, una idea original, excelente arte, diseño de niveles, una jugabilidad totalmente variada y única, un excelente rendimiento, gran caracterización de los personajes, voces sublimes y para colmo, al genial Tim Schafer detrás. A pesar del pequeño problema de los controles a los que tristemente nos estamos acostumbrando, estoy seguro que no va a decepcionar.



REVIEWS

ANALÍSIS EXAHUSTIVOS DE LO ÚLTIMO EN PC

EL SISTEMA DE PUNTAJE

90% - 100% Clásico :
Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género.

80% - 89% Excelente :
Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

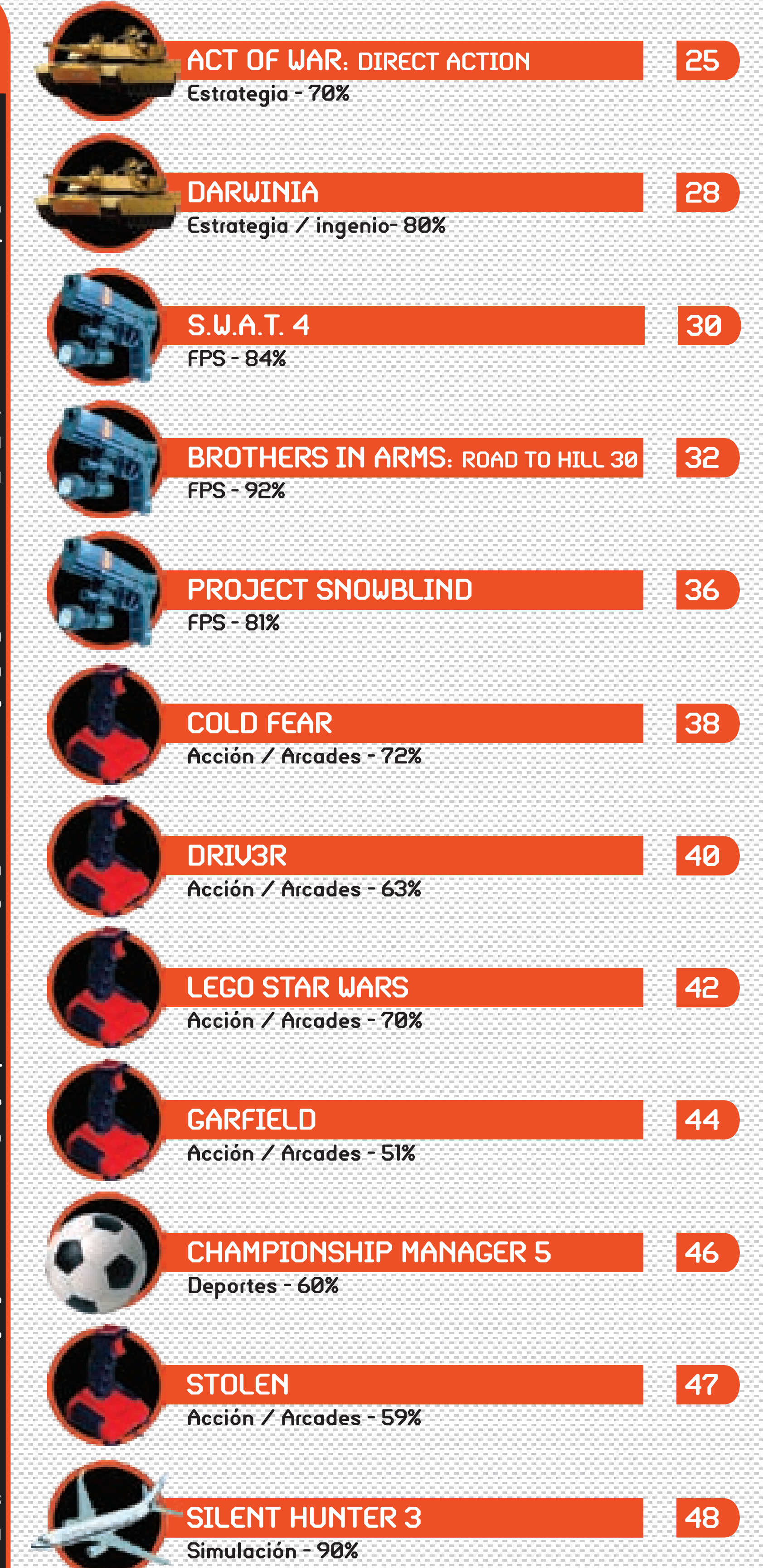
70% - 79% Muy bueno :
No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

60% - 69% Bueno :
Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% Regular :
Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

30% - 49% Malo :
Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% Patético :
¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.



ACT OF WAR: DIRECT ACTION

SIMPLEZA HOLLYWOODENSE

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.5GHz – Placa de video compatible con Píxel Shaders de 64 Mb – 256 Mb de RAM - 6 Gb de espacio libre en el disco rígido.
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.5GHz – Placa de video compatible con Píxel Shaders de 128 Mb – 512 Mb de RAM - 6 Gb de espacio libre en el disco rígido.

POR Matías Sica

Si existe acaso un principio fundamental en el que están de acuerdo un musulmán, un argentino, un estadounidense y mi abuela, es este: "El petróleo mueve al mundo". La denominación "oro negro" no es, ni por un minuto, exagerada, el crudo provee el transporte que permite a las grandes metrópolis funcionar y sostenernos, brinda la energía necesaria para alimentarnos, vestirnos e incluso con él se fabricó el plástico del teclado con el que estoy escribiendo esta nota. No hay nada más importante, nada por lo que valga la pena arrastrarse en un arenero miserable que el petróleo, nos guste o no, por lo menos hasta que se encuentre una fuente de energía alternativa y se desarrollen las estructuras para su debida explotación.

Esta es la premisa fundamental del juego, la guerra por el petróleo, o mejor dicho, por el control de los métodos de extracción y del mercado. No hay países rivales, nacionalismos ni un interés directo por dominar el mundo, en nuestro caso a los malos les basta con hacer desaparecer la competencia. Después de todo ¿Quién necesita ocupar un lugar en la Casa Blanca cuando se puede ser el que le de de comer al presidente?

¿Act of War o Cine Zeta?

Dicha historia se nos irá develando a medida que vayamos avanzando en el juego por medio de escenas grabadas con actores o usando directamente el motor gráfico del juego. Si bien las actuaciones están un nivel por arriba de lo que nos mostraba Westwood hace algunos años, todavía no resultan del todo agradables. Se nota el esfuerzo que hicieron en algunos momentos clave, pero esto no quita que la gran mayoría no pasen de un escenario de bajo presupuesto y algunos actores que más les valdría dedicarse únicamente a hacer voces. Esto nos dolerá mucho más después de habernos endulzado con la calidad casi profesional de las dos primeras escenas, pasando de locaciones exteriores, vehículos y unos cuantos extras a lo que parecen ser dos escenarios dignos de las peores películas de clase B, diálogos y actores igualmente mediocres.

En resumidas cuentas, la historia tiene un fundamento bastante posible, pero su ejecución deja mucho que desear y no importará mucho si nos salteamos una o dos escenas intermedias, siempre y cuando hayamos visto el principio y el final.

Pintor, se busca

En cuanto al aspecto gráfico, no se diferencia mucho de lo que vimos hace tiempo en el Command and Conquer, es más, salvando algún efecto de sombras aquí y allá, este juego bien podría pasar por un mod muy bien desarrollado. Salvando el tema meramente técnico, el resultado es bueno, las ciudades se diferencian bastante bien entre si, así como también podremos distinguir a simple vista los distintos tipos de unidades. La única queja es el poco trabajo que se le dedicó a los objetos que no se encuentran bajo nuestro control, léase, autos y civiles. Entiendo que no hay motivos suficientes como para que se tome el mismo tiempo con ellos que con unidades que manejaremos a lo largo del juego, pero la diferencia es tal que despintan y esto le hace perder puntos al juego justo en el momento en que nos encontramos disfrutando las mejores escenas de video.

La interfase tampoco amerita demasiados comentarios, los desarrolladores no tomaron demasiados riesgos y el resultado es una mezcla de los mejores elementos de títulos anteriores como el Starcraft o el ya mencionado Command & Conquer. Probablemente hubiera sido un poco mejor si las distintas




La acción se desarrolla incluso dentro de ciudades.

FICHA TÉCNICA:

Género	Desarrollador	Distribuidor	Soporte multiplayer
Estrategia	Eugen Systems	Atari	Hasta 8 jugadores por Internet/LAN


Sin una apropiada red de defenza los ataques aereos nos haran pedazos.

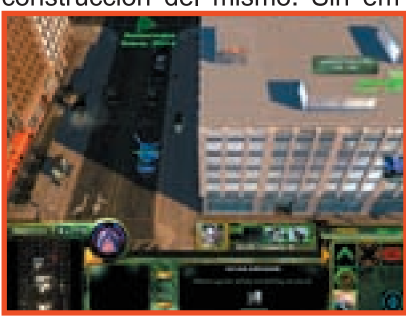
imágenes de los edificios que podemos construir fueran un poco más descriptivas, sin embargo juega mucho a su favor que no tendremos ningún problema en acostumbrarnos si ya probamos algún título de este género.
Tanto en el aspecto sonoro como en la música no hay mucho que destacar, la música es casi imperceptible y los sonidos cumplen su función sin molestar, las unidades responden como lo hace cualquier estereotipo en este tipo de juegos, los conductores de tanques suenan a soldados mientras que los boggies responden de forma más animada. Pasa sin pena ni gloria, como la mayor parte de este título.

Somos boludos, pero somos como quinientos

Está de más decir que la inteligencia artificial de las unidades es un aspecto decisivo en cualquier título de este tipo, dependiendo de la inteligencia de las mismas tendremos más o menos micro management que hacer a la hora de enfrentarnos al enemigo. En este aspecto el juego deja mucho que desear, nuestras tropas fácilmente se pierden a la hora de movilizarlas dentro de espacios cerrados como pueden ser las calles de alguna ciudad o instalaciones petrolíferas y llegaremos a perder muchos soldados si no le prestamos atención a este aspecto. Tampoco las unidades atacan siempre a los enemigos que se encuentren en su camino e incluso se quedan tiesas cuando las ubicamos en algún puesto importante de vigilancia e incluso se "olvidan" de capturar a todos los soldados enemigos que les indiquemos o que se encuentren dentro de la misma área (algo que hacen a veces si y a veces no) obligándonos a tenerlas bajo constante vigilancia si no queremos desperdiciar unidades que tranquilamente podrían ganar una batalla o si lo que necesitamos es que capturen a los soldados enemigos que vamos dejando bajo nuestra ruta mientras nos concentramos en la base enemiga.
Otro problema es la manía constante de nuestra infantería por cruzar por sobre los autos y demás estructuras llameantes que se encuentran en su camino mientras nuestras unidades mecanizadas barren con todo. Se nota, y mucho, la incapacidad del juego para mover en formación conjuntos de unidades de distintos tipos y si no tenemos el cuidado suficiente nuestra infantería caerá presa no de las balas de los contrarios, sino de los obstáculos del ambiente que nos harán perder el dinero que nos costó entrenarlas, el que podríamos obtener mediante la captura de los adversarios y, si no tenemos tanta suerte, la batalla.

¡De frente, march!

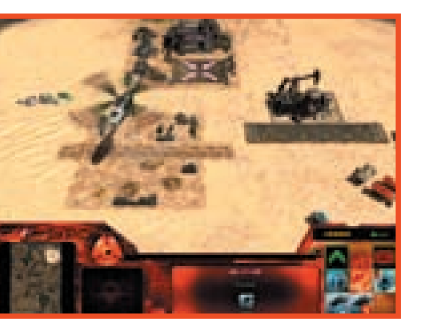
Sin importar que tan buenos sean los gráficos, la interfase e incluso la inteligencia artificial, un juego de este tipo vive o muere en la cantidad y calidad (que no debe confundirse con complicaciones innecesarias) de la estrategia. Aquí nos encontramos, como era de esperarse, con una versión más compleja del viejo "piedra papel o tijera" es decir, que la mejor forma de aumentar nuestras posibilidades de éxito es surtir nuestras tropas con la mayor variedad de unidades posible a fin de tener aunque sea algo para contrarrestar los distintos tipos de unidades y defensas con los que cuente el enemigo o, si lo que nos sobra son los recursos, construir una buena cantidad de unidades que tengan buen poder de fuego para deshabilitar las capacidades de construcción del mismo. Sin em-



bargo en la mayoría de los casos, esto es un esfuerzo inútil, puesto que cualquier base medianamente armada puede acabar fácilmente con un escuadrón de cuatro o cinco bombarderos pesados o de tanques, lo cual no quita que no podamos simplificar la variedad de unidades a dos o tres tipos de unidades muy especializadas y fuertes, pero en este caso la pobre inteligencia artificial nos jugará en contra. Lo más recomendable es enviar a trocha y mocha distintos tipos de unidades y esperar a que ganen por el peso de su fuerza en conjunto. Esto nos deja en un punto medio entre la carrera por conseguir tal unidad poderosa característica de los primeros títulos y la especialización y posición de unidades de los últimos. No es perfecto ni mucho menos, pero tampoco es algo más de lo que esperábamos de un título como este.



Si bien el juego no se compromete demasiado en este sentido, si lo hace en cuanto a los recursos se refiere, aunque no presenta novedad respecto de los recursos en si (hay uno solo y es el constante y sonante) si lo hace en las formas. Tenemos la clásica, es decir, la extracción de crudo, o podremos tomar el control de algunas estructuras importantes, como los bancos. Lo más interesante en este aspecto es el uso de lo que podríamos llamar "recursos humanos" es decir, que conseguiremos efectivo (¿Les robarán la billetera?) de los soldados que capturemos, así como los podremos utilizar para conseguir información que nos permita observar algún punto del mapa en particular. Pero ojo, si dejamos heridos desparramados por ahí nuestro contrincante podrá hacer lo mismo, esto maximiza el uso que le tendremos que dar a nuestras ambulancias, helicópteros y demases, puesto que si bien la infantería (como es de esperarse) no es cara, tampoco querremos darle el gusto al enemigo de usar nuestra mano de obra para conseguir sus propios fines.
Dejando de lado el tema de la estrategia en si, tampoco encontramos mucha profundización respecto de los distintos bandos exceptuando alguna que otra unidad significativa y un poco de ajuste fino. En este juego podremos controlar las Fuerzas Especiales de los Estados Unidos, la armada regular y, únicamente disponible en multiplayer, a los malos de la película, el Consorcium. Cada uno de estos grupos cuenta con su respectiva infantería, así como también unidades aéreas y motorizadas, cada una de ellas con su contraparte en el otro bando. Aquellas unidades típicas de cada uno no son lo suficientemente poderosas ni numerosas (una o dos con suerte) como para considerar una estrategia diferente dependiendo de que bando usemos y el ajuste fino anteriormente mencionado se limita a trasladar los costos de la producción de unidades a la construcción de las mismas, por ejemplo, si usamos las Fuerzas Especiales perderemos un Drone por cada edificio que construyamos, pero a su vez, estos resultan más económicos que las grúas de la armada regular, lo que en el fondo se traduce en clickear una vez más en la unidad de producción misma o en la infraestructura según sea el caso. Nada demasiado profundo y un tanto molesto, puesto más que nada, por hacer diferenciación entre los bandos más que por aumentar la vida útil del juego.



Multiplayer

El juego nos ofrece tanto la opción de jugarlo por Internet como de hacerlo por LAN, en este sentido el título cumple con una interfase limpia, sin complicaciones y algunos mapas interesantes. También tendremos la posibilidad de jugar contra la máquina, pero esto nos obliga a lidiar con las limitaciones de la inteligencia artificial y luego de un poco de práctica podremos acabar con la misma incluso en los niveles más difíciles. Tal vez si las diferencias entre los distintos bandos fueran más pronunciadas, el poder jugar con el Consorcium alargaría aún más la vida útil de este título, todo dependerá de cuando nos haya gustado el modo de un solo jugador ya que el Multiplayer no nos ofrece más que esto.

Conclusión

Escenas intermedias que van desde lo muy bueno hasta lo insoportable, gráficos pasables, historia cuya premisa es interesante pero que de última resulta genérica y una jugabilidad que no ofrece algo que no hayamos visto anteriormente y mejor relegan a este juego a aquellos desesperados por un poco de estrategia. No es lo peor que podremos encontrar disponible hoy día, pero tampoco es una compra obligada ni mucho menos. Únicamente recomendable para los que quieran iniciarse en esto sin mojarse demasiado o para los que tengan que jugar a algo de este género, sea lo que sea. El resto, tiene mejores títulos de los cuales elegir, sobre todo con las opciones que se ven en el horizonte.

+ Algunas escenas de video, gráficos que cumplen, muy buena interfase, extracción de recursos.

− Nada se destaca sobre la media, el resto de las escenas de video dejan mucho que desear. Jugabilidad demasiado blanda como para tomarla en serio.

PUNTAJE:
Un juego de estrategia ambientado en un conflicto futuro y posible.
70%
MUY BUENO

DARWINIA

LEMMINGS VERSIÓN TRON

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 600Mhz – Placa de video GeForce 2 o superior – 128Mb de RAM
CORRE AL MANGO	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM

POR Diego Beltrami



Los Darwinians son unos bichos verdes que podrían ser considerados Lemmings hiperdesarrollados (por lo menos no salen corriendo hacia un precipicio). Creados hace diez años por el Dr. Sepulveda como parte de un proyecto de investigación sobre inteligencia artificial, estas criaturas virtuales llevan cientos de generaciones en su mundo y constan de toda una estructura social y cultural. Una increíble creación de la ciencia.

Todo el proyecto se ve comprometido al verse infectado por un terrible virus informático. Para fortuna del estimado Dr. y de los Darwinians el virus no fue lo único en infiltrarse. Una persona también ingreso en este particular mundo, quien sin siquiera saberlo, será el salvador. Esa persona es quien interpreta el jugador. En eso se resume la historia de Darwinia.

Veo la luuuuz

No es muy elaborada, pero tampoco lo necesita. Es decir, cumple perfectamente con lo que presenta el juego. Una historia sencilla para un juego sencillo.

Ni Zerocool podría haberlo hecho mejor

El sistema de juego es simple. Las teclas WASD junto con el mouse sirven para controlar la cámara, cuyo movimiento, con el uso, se vuelve totalmente natural.
Para erradicar los virus que se encuentran en cada nivel se debe hacer uso de diferentes programas, los cuales son seleccionados desde el Task Manager -no, no los estoy gastando, recuerden que es un mundo de computadoras- haciendo gestos con el cursor al mejor estilo Black & White.
En medio de los niveles también se encuentran fragmentos de la investigación del Dr. Sepulveda, que contienen nuevas tecnologías, muchas veces necesarias para completar las misiones. El querido Dr. también puede mejorar dichas tecnologías dándole algo de tiempo. Incluso podemos seleccionar cual se desea mejorar desde la pantalla de investigación.
Uno de los mayores problemas del juego es la falta de un buen sistema de pathfinding. Las unidades toman siempre el camino recto, en lugar de rodear cuestas empinadas e incluso trabándose contra estructuras en el camino.
Es importante recalcar que solamente se controla a un programa por vez, tornando el juego en un micromanejo de unidades. No obstante algunas actúan de manera independiente.

Mejor que Juegos de Guerra

La estructura de las misiones varia a medida que se progresa. Las misiones son variadas y no aburren. Al principio se tratan de eliminar los virus, pero luego los objetivos van cambiando, requiriendo una mayor interacción con los darwinians.
El juego no es muy extenso. Es más, sus solo diez niveles lo hacen bastante corto.
Al comienzo, el primer problema que surge es la falta de un tutorial. Aunque la ayuda que se brinda durante las misiones sirve para entender la mecánica del juego, hay momentos que no alcanza, más teniendo en cuenta que hay varios objetivos que son poco claros si no se esta atento a lo que el Dr. Sepulveda dice durante las misiones.
Ya la gente de Introversión Software había publicado un titulo también basado en un mundo virtual, Uplink. En él, el jugador personificaba a un hacker que realizaba trabajos por encargo utilizando programas para infiltrarse en otras computadoras, borrar y robar información u otras tantas fechorías. Para los interesados hay una Demo incluida en el CD.



El legado de TRON

La estética en general grita TRON por todos lados. Esos gráficos con aristas brillantes, modelos de pocos polígonos, colores básicos y escenarios fractales. Al mango una PC estándar no debería de tener problemas en correr el juego, pero hay momentos en donde se producen tirones debido a que hay muchas unidades, varios efectos de luz y audio sin detenerse.
Y los gráficos no es lo único que grita TRON, el sonido también parece sacado de la legendaria película de Disney, lo que hace completa la atmósfera, que sin duda alguna es uno de los puntos a favor de este titulo. Curiosamente el juego no consta de música durante el transcurso de las misiones, cosa que sí tiene para las animaciones (hechas con el mismo motor del juego). Todos los temas con onda retro de los '80, justamente a donde apunta todo el juego.
Desafortunadamente el juego tiene algunos conflicts con los sonidos y se producen cuelgues, en dicho caso, prueben desactivar el sonido 3D.
Lo bueno es que el juego va nuestros progresos.
El juego incluye su propio editor in-game, fácil de usar para crear nuevos niveles y misiones. Debido a su simplicidad no faltara mucho para que surjan misiones hechas por fanáticos, alargando la vida útil del juego.

¡Mueraaan! ¡Mueran mocos rojos!

Volver al futuro del pasado

Darwinia es un juego de los '80, hoy. Su estética y estilo de juego apunta a ello, aprovechando las tecnologías actuales. Es muy entretenido. Con una peculiar jugabilidad y con un desarrollo técnico genial. Los 105Mb del CD contienen mucha más diversión de lo que uno se puede imaginar. Si bien tiene algunos errores menores, es un juego que hay que probar para conocer. No apto para prejuiciosos.



PUNTAJE:
Un particular juego de la misma gente que hizo Uplink
80%
EXCELENTE

+ Interfase sencilla y amigable, gráficos y estética, su inconfundible jugabilidad, sonido y la inclusión de un editor propio.

– Pathfinding pobre, algo corto, no hay música durante el juego y tampoco tiene tutorial.

FICHA TÉCNICA:
Género: Estrategia / Ingenio | Desarrollador: Introversion Software | Distribuidor: Pinnacle | Soporte Multiplayer: No

S.W.A.T. 4

POR FIN UN FPS EN EL QUE NO TODO ES DISPARAR ANTES DE PREGUNTAR

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.5Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM

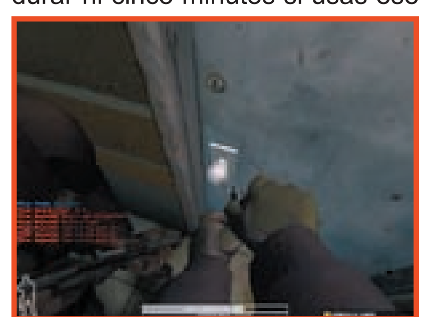
POR Juan Marcos Victorio

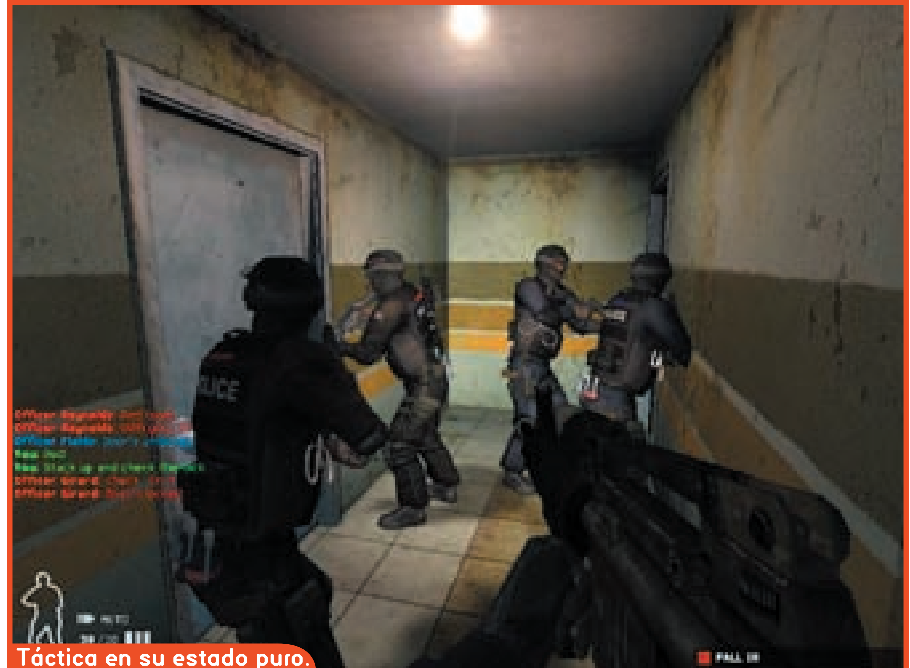
SWAT significa Special Weapons And Tactics, es una división de la policía que está altamente entrenada para casos de toma de rehenes, robos con armas de alto calibre, y cualquier situación que necesite una fuerza de entrenamiento específico en el uso de armas y tácticas, con el fin de capturar a los delincuentes y poner a salvo a los inocentes que puedan estar en la escena del crimen. Su máxima prioridad (y la nuestra en este juego) es la de poner bajo arresto a todos en la zona del hecho, y su ultimo recurso es matar, siempre intentando disuadir a los sospechosos, ya sea mediante armas no letales o tácticas de acción coordinadas grupalmente entre sus miembros.

Cualquiera que haya jugado SWAT 3 se va a sentir comodísimo tanto con la interfaz como con la forma de juego, algo que quizás no pase con el típico jugador de acción en primera persona, puesto que no estamos hablando de un FPS clásico y frenético en el que todo lo que importa son unos buenos reflejos y tener el rocket launcher a mano, todo lo contrario, este juego nos invita a jugar de una manera mucho más táctica y pensada.

¿Como es la onda entonces? ¿Puedo entrar disparando a lo loco?

Como poder podés, pero no vas a durar ni cinco minutos si usás ese tipo de "táctica". El desarrollo del juego es bastante estructurado: nos dan una nueva misión, seleccionamos que entrada usar (a veces hay mas de una entrada posible al lugar del hecho), elegimos el equipamiento para todo el grupo o dejamos el que viene por defecto, y comenzamos el juego.





Táctica en su estado puro.

Algo que se extraña son los videos explicativos que traía el SWAT 3, donde podíamos ver varias tácticas (como por ejemplo desde que posición se deben abrir las puertas y cómo, o el método para entrar a una habitación dependiendo de si el equipo está formado por 2 o 4 miembros), y luego podíamos practicar todo esto. En cambio, en esta nueva versión, nos dan un tutorial bastante básico y simple, que si bien explica a la perfección todo el equipo que llevamos y las opciones de comunicación y órdenes, no es tan completo como era el de la versión anterior.

La cantidad de combinaciones y de elecciones que tenemos a la hora de cumplir cada misión son ilimitadas, podemos manejar el equipo en dos grupos (rojo y azul) de dos miembros cada uno, con lo cual es posible entrar a una habitación cubriendo dos de sus puertas, o dejar a un grupo cuidando una entrada mientras con el otro inspeccionamos la habitación. Incluso existe la posibilidad de comandar muy básicamente a cada uno de los miembros (apenas podemos mover donde apuntan, mediante una ventanita que se abre dentro de nuestro casco, gracias a la cámara incluida en el mismo que nos deja ver lo que cada uno de nuestros compañeros ven). También tenemos la posibilidad de utilizar snipers situados fuera del edificio y que nos avisarán al avistar cualquier objetivo.

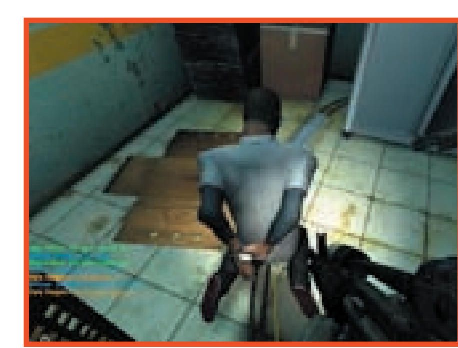
Los elementos que podemos manejar incluyen: armas de todo tipo, granadas de gas, cegadoras e incluso unas que despiden pelotitas plásticas para atontar, una mini-cámara que nos permite mirar que nos vamos a encontrar tras una puerta cerrada o una esquina, alicates para abrir puertas cerradas, armas no letales que disparan bolas de goma con el fin de reducir sin causar daño, y un largo etcétera de objetos que usaremos a lo largo de las situaciones que se presentan.

Hablemos de gráficos

El motor gráfico es impecable y cumple con creces con su cometido, quizás luego de jugar bellezas como Doom 3 o Half-Life 2 podamos pensar que los gráficos y efectos no son tan finos, pero créanme cuando les digo que son magníficos para lo que necesita este tipo de juego. Un buen sistema de iluminación (algo básico quizás), buen uso de colores y texturas (un poco lavadas), y una performance un poco baja (obtuve mas FPS con Half-Life 2 en high que en este juego), definen unos gráficos que cumplen con lo justo su cometido.

¡Bichos! Y no es la peli de animación...

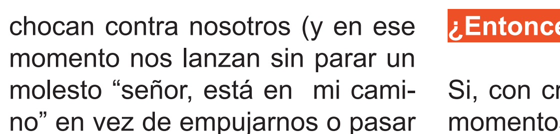
Así es amigos, el juego lamentablemente esta plagado de bugs, algunos mas graves que otros, como encontrarnos en la situación de tener que reiniciar una misión larga porque no podemos avisar de un civil que debe ser rescatado (por un error del juego, no nuestro), cuando en esa misión era prioridad salvar a todos los civiles que quedaban vivos.



Otros bugs no menos molestos incluyen problemas de clipping, ver un brazo de un delincuente atravesando algo e incluso poder dispararle, que nuestros compañeros no acaten una orden, que algún miembro del equipo nos bloquee el paso a través de una puerta y tarde en reaccionar para salirse del camino, que no hagan una acción determinada porque chocan contra nosotros (y en ese momento nos lanzan sin parar un molesto "señor, está en mi camino" en vez de empujarnos o pasar por otro lado), y paro de contar porque me cansé de encontrarle errores y problemas.



Este gordito está a punto de comerse una granada de gas.



Hola, ¡Hice clic en el botón! Maldito programa, ¿Estará cargando?...

Si, está cargando, es que la carga es lentisima, tanto para cargar el juego al comienzo como en cada una de las misiones. Realmente esto corta un poco la atmósfera que los desarrolladores intentaron imponer, puesto que una pantallita de "loading" la verdad no nos hace sentir como si estuviéramos metidos en la acción.

Más allá de esto, cuando el juego da comienzo y estamos ya dentro de la misión en sí, todo funciona de manera más que correcta, y podemos sentirnos en la piel de un verdadero SWAT. Por suerte las misiones son lo suficientemente numerosas y variadas como para tenernos unos cuantos días embobados frente al monitor.

¿Entonces vale la pena o no?

Si, con creces, es llevadero y por momentos engancha bastante, a pesar de sus puntos flojos. Y para ello se basa en unos buenos gráficos, agradables, suficientes para meternos de lleno en el juego, un sonido excelente, una buena cantidad de misiones y equipamiento para usar, y unos controles que a pesar de ser un poco más complejos que en un FPS clásico, son intuitivos y fáciles de aprender y utilizar.

Si quieren saber qué se siente ser un SWAT no intenten imitar a Colin Farrell, la van a pasar mucho mejor poniéndose en la piel de un miembro del grupo de elite en el juego, que mirando una película de dudosa calidad.



+ Un excelente exponente del género FPS/Tácticos, buenos diseños tanto de misiones, armas, tácticas y equipo en general. Ya cansaba que todos los FPS fueran iguales, era necesario uno de este tipo.

− Tiempos de carga demasiado excesivos, bugs, el juego no es para cualquiera por su alto componente táctico por sobre la acción, más bugs.

PUNTAJE: La nueva entrega de uno de los mejores FPS tácticos.

84% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA:

Género: FPS Táctico | Desarrollador: Irrational Games | Distribuidor: Sierra/Vivendi Universal | Soporte multiplayer: 16 jugadores en Ineternet

SELECCIÓN



BROTHERS IN ARMS:
ROAD TO HILL 30

MEDIC!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb con soporte para DirectX 9.0c – 512Mb de RAM - 5Gb de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.5Ghz – Placa de video de 64Mb con soporte para DirectX 9.0c – 1Gb de RAM - 5Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Maximiliano Nicoletti

He pasado ocho días aquí. Ocho días. Ocho días comandando un escuadrón que no estaba listo para liderar. Ocho días viendo a mis hombres matar… morir. Ocho días luchando contra el enemigo, el sueño, el hambre… El miedo. Soy un hombre con el infierno por delante. No importa. Ni el infierno podría detenerme. En el avión, justo antes de saltar, supe que debía tragar todos mis miedos y liderar a estos hombres. Ocho días. Ocho días deseando que se detenga.



Llega un momento en la vida de cada lamer en el que debe dejar a un lado toda creencia y gusto, y enfrentarse al mayor amigo (o enemigo) de todo amante de los juegos: los FPS de la Segunda Guerra Mundial, una temática que ya podría llegar a considerarse genero propio en los videojuegos. Desde juegos simples y antiguos como el Castle Wolfestein, hasta Call of Duty, o incluso Brothers in Arms, pasando por todas las versiones que EA nos dio de Medal of Honor, sin descontar juegos como Battlefield o Day of Defeat, que demostraron que el género no tenía por qué reducirse a Single Player, sino todo lo contrario, los juegos de la Segunda Guerra llevan cada uno una línea y demuestran las posibilidades que se pueden dar en un marco amplio.

Castle Wolfestein inició la marcha y es recordado como un clásico. Años después, Medal of Honor nos dio variedad: gráficos, sonidos, objetivos claros y diversos, pero mucha soledad en el campo de batalla. Call of Duty borró la soledad, en compañía de todo un pelotón, pero nos seguía faltando algo: comandarlo.

Basado en una historia real, bajo el Unreal engine, y con un estilo de juego pocas veces visto, Brothers in Arms intenta darnos, con todo éxito, lo que Call of Duty no supo entregar: liderazgo y decisión.



¡Fuego de cobertura!

Tenemos bajo nuestro control al Sargento Matt Baker de la 101st Airborne division, personaje que utilizaremos durante los 17 episodios que ocupa el juego. Desde la noche anterior al Día D, donde seremos lanzados por paracaídas tras líneas enemigas, tendremos que enfrentar al ejercito Alemán hasta llegar a la fatídica mañana de la Colina 30, a kilómetros de Carentan.

Durante nuestra estadía en Europa, seremos testigos de batallas que ocurrieron realmente y que fueron llevadas a cabo por "Baker y su docena" durante la Segunda Guerra Mundial. Para ello contaremos, justamente, con la docena de hombres que Baker lidera, una gran cantidad de armas, tanto amigas como enemigas, y la posibilidad de dar ordenes a troche y moche a nuestros soldados y movernos estratégicamente por el campo de batalla.





Sin dudas, el gran cambio y la estrella de la noche, es la poderosa capacidad de mando que se pone en nuestras manos. En un principio nos darán simplemente un equipo de tres tiradores, que nos servirán para suprimir al enemigo en su posición mientras nosotros los flanqueamos y acribillamos a balazos. El tutorial se encargará perfectamente de enseñarnos los detalles de las tácticas de "Fire n' maneuver" que utiliza todo el juego. Y si acaso fuéramos un grupo de temerarios que no necesita de entrenamiento, sino simplemente acción sin titubeos, podemos tranquilamente no hacer el susodicho tutorial y adentrarnos en el juego sin problemas.

Pero no solo comandaremos un grupo para suprimir enemigos. También tendremos bajo nuestro mando al equipo de asalto. Armados con granadas, Thompsons, y carabinas M1, nuestro equipo de asalto nos ayudará permanentemente en la tarea de flanquear y eliminar al enemigo. Además de infantería, cada tanto tendremos el placer de mandar sobre el hermoso poder destructivo que un tanque nos puede dar. Y no creo que haya que aclarar mucho sobre las funciones de un tanque.

De cómo un modelo en un juego tiene mejores calificaciones que su servidor

Nuestra capacidad de mando e inteligencia para resolver situaciones, viene de la mano con otro importante aspecto del juego: la inteligencia artificial. Nuestro escuadrón está perfectamente dotada de ella, cuando los enviemos a una posición buscarán la mejor cobertura posible, y al mismo tiempo el mejor lugar para llenar a los alemanes de plomo. De la misma forma, en el trayecto de un punto "A" a un punto "B", buscarán la forma más sencilla y cubierta posible, para llegar sin un solo rasguño. Nuestros enemigos también están dotados de una maravillosa inteligencia que hace que el reto del juego sea más grande. Por ejemplo, si enviamos a uno de nuestros equipos a que flanqueen al enemigo y este se da cuenta, cambiarán su estrategia, se moveran a un lugar cubierto y trataran de disparar a ambos equipos. Y a nosotros también, claro. Para superar la inteligencia germanitos, tenemos en nuestro poder la llamada "Situational Awareness View" que nos permite ver una panorámica del campo de batalla para encontrar los mejores lugares donde movernos sin ser vistos y acabarlos.



La mira es un factor poco importante, ya que, aún activada, la posibilidad de darle a un enemigo es nula. Por esto mismo, la posibilidad de una mira como utilizamos en los clásicos juegos FPS de toda la vida, viene desactivada por estándar del juego, aunque podremos activarla en el menú de opciones. Para mejorar nuestra puntería, pero no demasiado, tenemos la posibilidad de utilizar la llamada "iron sight", que es la mira de hierro que trae toda arma. Para aquellos que hayan jugado gran cantidad de FPS, encontraran en este un nuevo reto a la hora de disparar, sin duda alguna. Nuestra "iron sight" se mueve de un lado a otro constantemente, e incluso teniendo a un enemigo en el medio de la mira, las posibilidades de acertarle no son muy elevadas. A algunos les tomará unas cuantas misiones antes de adecuarse al formato de este juego.

¡Más Jerrys! ¡A cubierto!

Brothers in Arms está comple

FICHA TÉCNICA:

Género: FPS | Desarrollador: Gearbox Software | Distribuidor: Ubisoft | Soporte multiplayer: 1 a 4 jugadores en LAN/Internet

tamente hecho bajo un Unreal Engine bastante optimizado. Los requerimientos mínimos y recomendados del juego nos lo demuestran, sin dudas. La primer PC donde fue probada contaba con una ya vetusta FX5200. Con eso y todo, el juego con muchas de las opciones en medium y sin filtros, lograba una preciosa cantidad de FPS (Frames per second, o cuadros por segundo) y una nada despreciable calidad de imagen. Ni que contarles cuando con una placa considerablemente mejor pudimos poner el juego en una resolución alta, con filtros activos y todas las opciones al máximo.
La vista del juego es poco común y muy amena. Poco común, porque en un genero como el de la Segunda Guerra Mundial, estamos acostumbrados a que los días sean nublados, las noches muy oscuras y todos los terrenos sean armados en todas las tonalidades de grises, marrones y verdes cenizas posibles.





En cambio, en Brothers in Arms vemos un gran cambio. Las noche s no son tan oscuras, el Sol brilla gran cantidad del tiempo. No será nada raro que lleguemos a pensar que nuestro soldado está brillando debido a la cantidad de colores vivos que tenemos encima. Las explosiones de morteros, granadas y bazookas tienen la cantidad suficiente de partículas como para que se vean realistas, pero no maten nuestra placa cargando tantos efectos. Los modelos también fueron muy detallados. Por supuesto no podemos esperar el nivel de detalle que adquirieron los modelos de Half Life 2, por ejemplo, pero están muy bien armados y logrados, y a simple vista es posible ver el esfuerzo que el equipo de Gearbox le dio al juego.
Por otro lado, los escenarios, campos, casas y demás lugares donde pondremos pie, están fielmente tomados de la realidad por el equipo de trabajo de Gearbox.

¡Cuidado! ¡Los alemanes tiran con petard... errr... granadas!

La música es sin duda el factor que falta, como en todo juego de la Segunda Guerra Mundial. No importa lo que pase, la situación en la que estemos, el momento épico que esté por suceder, la música será siempre nula o casi imperceptible.
En cambio, los sonidos están perfectamente logrados. Disparos, explosiones y efectos de sonido extras fueron grabados, en muchos casos, especialmente para este juego. Las voces están perfectamente actuadas, con los tonos justos según la situación. Antes de cada capítulo, el propio Baker nos contará sus sentimientos sobre la vida, el campo de batalla y sus compañeros de equipo.

Miserabilizando la cosa

Brothers in Arms es sin duda un juego completamente innovador en muchos aspectos, que le siguen faltando cosas para ser un juego perfecto. Los fanáticos del género esperamos que con la expansión ya anunciada y pronta a ver la luz, se solucionen algunos de los puntos bajos que nos dejo esta primera versión.

+ Voces perfectas. Un cambio de imagen bien dado en el genero. Buen sistema de batallas.

− El sistema de miras. La falta de música. El balanceo de algunas armas.

PUNTAJE:
Otro más que excelente shooter de la segunda guerra mundial
92%
CLÁSICO

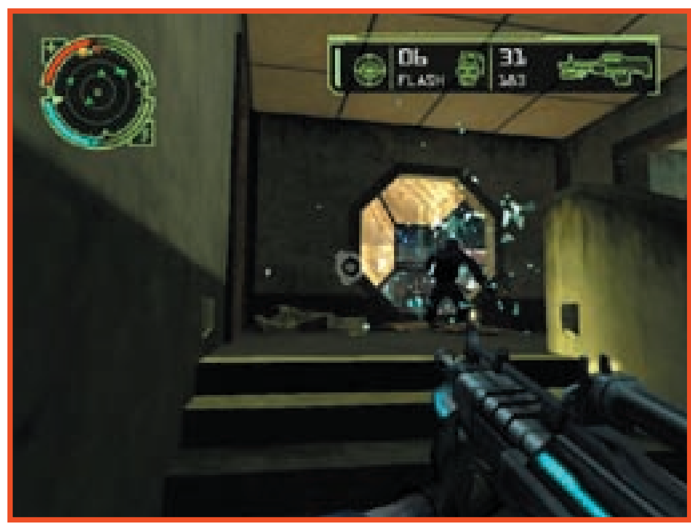
PROJECT: SNOWBLIND

"HOMENAJES" PERO MUY ENTRETENIDOS

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb – 128Mb de RAM - 3Gb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 1.6Ghz – Placa de video de 128Mb con soporte para Pixel Shaders – 512Mb de RAM - 3Gb de espacio en el disco rígido

POR Leando Dias

¿Es posible sacar un juego que no sea para nada innovador, pero igualmente excelente? La respuesta es sí, definitivamente. Y Project Snowblind es un ejemplo clarísimo de esto. No sólo es un rejunte de varios juegos en uno sino que el resultado el más que satisfactorio.
Luego de jugarlo, puedo definir al mismo en dos palabras: Pura diversion.



Inventamos una historia rebuscada o afanamos una y le ponemos onda, he aquí el dilema.
La historia de Project Snowblind comienza en el año 1865, donde un grupo revolucionario que se hace llamar "La República" ha invadido Hong Kong. Esta organización tomó control de la ciudad central al poco tiempo. Esto hace suponer que pronto intentaran expandir sus fronteras a escala mundial. Pero hay una organización militar internacional que intenta combatir la apropiación del territorio, llamados "Libery Coalition". Para esta coalición trabaja nuestro personaje, Nathan Frost, quien fue gravemente herido en combate. El mismo fue sometido a una cirugía experimental, donde se le implantaron una serie de piezas robóticas (esto me pareció haberlo visto en algún lado, ¿Deus Ex quizás?). Esto transformó a nuestro amigo Frost en un semi-androide y en una pieza clave para impedir la dominación mundial, ya que las partes que le implantaron le otorgan una serie de habilidades especiales. Nathan despierta con amnesia y con las piezas mecánicas ya instaladas en su pobre cuerpecito. El ¿muchacho? es informado de la situación, y enviado a las fronteras de la guerra, donde actuará como arma secreta en la guerra contra "La República". Hasta aquí la historia no es para nada revolucionaria pero cumple bien con su cometido. No habrán grandes vueltas de tuerca y sucesos que nos vuelen la cabeza pero es apropiada para un FPS.

Un orgasmo visual

Los gráficos son simplemente fabulosos. No llega a la calidad fotorrealista de Doom 3, pero a cambio nos ofrece un engine que anda más que bien en una máquina de cualidades medias. Pero no por eso deja de ser visualmente muy atractivo. Las explosiones y los tiroteos están a la orden del día y son bellísimos. La iluminación merece un párrafo aparte, ya qué el efecto de brillo que poseen tanto los objetos como los personajes es sublime.



El diseño de personajes está bien pero no son nada que no hayamos visto antes. En cambio los escenarios están muy bien hechos. Los mismos pueden romperse con facilidad y además están llenos de objetos decorativos, todos muy detallados.
Sin embargo, el apartado sonoro no es tan espectacular como el gráfico pero eso no quiere decir que sea malo. Las armas, motores y demás ruidos cumplen con su cometido pero están lejos de deslumbrar. La música ambiental está bien, y no desentona para nada cuando aparece, tanto en los momentos de tensión como en los de acción frenética. Por su parte las voces utilizadas para las conversaciones están bastante copadas, al menos en su idioma original, y logran un buen clima en el juego.

¿Qué te me venís a hacer el Solid Snake salamín?

El sistema de juego es el clásico de los FPS, pero con grandes influencias del ultra afanado Deus Ex y también del Half-Life. Por lo general se producen situaciones de mucha acción donde deberemos mostrar nuestra destreza con las armas. También deberemos hacer un par de misiones stealth pero ahí el juego pierde gran parte de su encanto, el cual radica en los tiroteos con grandes cantidades de enemigos. Aunque esas misiones también podemos pasarlas a balazo limpio lo que es mucho más divertido.
Las armas son las clásicas de los juegos de acción de primera persona. . Rifles, lanzagranadas y algunos artilugios stealth. Nada raro bah. Pero lo más interesante son las habilidades con posee nuestro personaje, a medida que consigue nuevos implantes. Estas varían desde la invisibilidad, inmunidad frente a las balas o mi preferida: hacer explotar en mil pedazos instantáneamente a los enemigos! Igualmente no podremos abusar de estos poderes ya que tendremos una barra de energía que irá disminuyendo a medida que los utilizamos. Entonces tendremos que esperar un tiempito hasta que se recargue la barra. Pero mientras tanto tendremos a las armas para llenar de agujeros a los enemigos. También dispondremos de algunos vehículos y ametralladoras fijas como para variar un poco.
El Multiplayer es bastante divertido, pero sin duda hay mejores opciones en el mercado si lo que queremos es jugar con otras personas. A pesar de todo vale la pena probar este modo ya que no está nada mal, sino que es el tipico de cualquier juego de acción.


Soldado que huye...

El que esté libre de culpa que lance la primera piedra (o granada)

Es difícil encontrar defectos en Project Snowblind. Pero se pueden mencionar básicamente dos: el desarrollo de los personajes, los pocos (o nulos) aspectos innovadores del juego.
El primero no es un defecto en la parte gráfica o de diseño, sino que la información sobre la vida o sobre la personalidad de los personajes con la que disponemos en muy escasa. Al parecer los programadores no se esforzaron en explorar ni la psiquis ni el pasado de los personajes ni siquiera de los principales. Esto en sí no influye demasiado en el trayecto del juego pero hubiera sido un lindo detalle.
El segundo es quizás el más grave ya que Project Snowblind en sí no es un juego que pretenda innovar, pero da la sensación de que le falta ese rasgo propio que lo identifique de los demás. Además es muy similar a los Deus Ex, lo que no es para nada malo pero es demasiado evidente.

Un juego que merece nuestros patacones

Project Snowblind es un excelente juego mire por donde se lo mire. Todos sus aspectos están muy cuidados y por más que no revoluciones el género, divierte y mucho. No será recordado como el mejor FPS de la historia pero se merece sin lugar a dudas un lugar en nuestra juegoteca. En síntesis: Diversión asegurada.





+ Los gráficos. La acción. La atención por los detalles.

– No innova en nada. Falta un poco de desarrollo en cuanto a los personajes

PUNTAJE: Un FPS típico pero muy divertido

81% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA:
Género: FPS | Desarrollador: Cristal Cynamics | Distribuidor: Eidos Interactive | Soporte multiplayer: Internet, LAN hasta 16 jugadores



COLD FEAR

TEN FRÍO, MUCHO FRÍO...

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1 Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 2.2 Gb de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.4 Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 2.2 Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Jonathan Siciliano

Darkworks, la máquina de crear alegría y diversión para meros mortales como nosotros, decidió volver a las viejas raíces. Estoy haciendo referencia a las primeras entregas de esa saga tan especial, esa serie de juegos que por primera vez hizo que nuestras mamis dejen al psiquiatra y nos lleven a nosotros a atendernos por los traumas provocados por los mismos.

Por si te quedaste en Babilonia estoy hablando de los Alone in the Dark. Pero claro, no todo es tan fácil en el mundo gamer, y menos teniendo en el historial a un juego tan calamitoso como lo fue la cuarta entrega de esa serie, entonces, para encarar un proyecto nuevo eran necesarias frescas ideas.

Una pizca de Alone in the Dark, mucho de Resident Evil y ColdFeareamos a gusto

La historia se remonta a un frío día de vaya uno a saber que año en donde la Guardia Costera recibe una señal pidiendo a gritos auxilio. Nuestro bondadoso personaje, demasiado diría yo, Tom Hansen, con gusto se calza su equipo de guardacostas y se dirige, junto a su equipo, al barco ubicado en pleno Mar de Bering. Una vez que se sube a esa barcaza que presumiblemente pesca y comercia ballenas (¿dónde está Greenpeace cuando se lo necesita?) se da cuenta que nada resulta cuerdo o vulgar ahí. Ni siquiera hay nipones, no, sólo rusos con mala cara y zombies, muchos zombies. Obviamente que nuestro salvavidas siempre va equipado y armado a sus misiones de rescatista mundial, por lo cual balas y plomo para nuestros enemigos con característico mal aliento no van a faltar. Con esta premisa el juego se irá desatando muy rápidamente.

Como se puede apreciar a simple vista, la historia no es nada del otro mundo. Sin embargo la misma en algunos momentos nos tendrá preparadas varias vueltas de tuerca, que nos harán pisar los duros y fríos pisos de una petrolífera.

A la hora de mover a Hansen nos veremos cara a cara con el primer enemigo del juego… la cámara. Sí, como ya es tan de costumbre en éste peculiar género, nuestro protagonista no se podrá mover con la delicadeza que debería porque la cámara nos odia a muerte. Ni hablar de cuando encendemos la linterna, porque coordinar la iluminación de la misma y mover al buenudo de Hansen se puede poner más irritante que viajar en subte con gente hasta en el techo. De todas maneras los programadores incorporaron una cámara alternativa que al mejor estilo Resident Evil 4 se ubica en su hombro derecho, y sorpresivamente la misma será la que más usaremos en éste tan corto juego. Obviamente que a la hora de no dejar títere con cabeza ésta cámara será nuestra fiel amiga, debido a que con la misma podremos tener un marco de visión más centrado y con la mira láser adherida a nuestras armas podremos repartir balas a nuestros enemigos.





¡Las olas… matan!

Es necesario que aclare de entrada que si tienen usuales problemas de mareos o dolores de cabeza, miren al siguiente juego del estante, me lo van a agradecer. ¿Por qué? Sencillo, debido a que Cold Fear nos odia tanto que incorporó un bello pero molesto sistema de oleaje y ventaje que nos hará sentir muy pasados de copas. En todo el juego la lluvia, el oleaje, el viento y la cámara nos presentaran varios problemas a la hora de desplazarnos y acabar con esos zombies hijos de… sus madres zombies.

En lo que respecta a los combates tenemos dos opciones para acabar con los enemigos. Una es apuntando a la cabeza y disparándoles a los zombies un certero disparo en lo más profundo de sus retorcidos cerebros, cuyas señales de actividad son más bajas que la cotización de la bolsa. Y la otra es pegándole un par de golpes o disparos en cualquier parte del cuerpo hasta dejarlos tirados en el suelo por breves segundos. En ese momento deberemos ajustarnos las zapatillas y darles una buena pisada en sus rostros para que recuerden que un buen calzado hace a un buen salvavidas. Con los rusitos no hay que preocuparse tanto porque con un par de balazos bien puestos caen como moscas. De todas maneras, acabar con ellos no será tan fácil porque los mismos hacen un vago pero efectivo uso de su materia craneal y se cubrirán en cuanta pared o esquina se les ponga enfrente.

Eso sí, el juego es tétricamente lineal y bastante corto para lo que nos tienen acostumbrados otros exponentes del género, tanto, que en algunos momentos nos morderemos las uñas por el solo hecho de pensar en el dinero que gastamos por algo que dura tan poco y tiene nula rejugabilidad. Además, la ausencia de un mapa en algunos momentos nos puede jugar en contra, pero no es la muerte de nadie tampoco, ya que usando un poco de sentido común en ningún momento nos demoraremos. Eso sí, olvídense de puzzles porque no hay ni uno, parece que era mucho pedir para los programadores.

Tom Hansen ¿La versión renovada de Tom Hanks?

Visualmente hablando el juego hace buen uso de su desconocido pero eficaz motor gráfico, aunque lamentablemente éste se encuentra a años luz de estar bien optimizado. Más allá de que cuenta con lindos efectos de partículas estos a su vez acaban, en máquinas no tan poderosas, con la estabilidad del juego. Por otro lado, el aspecto sonoro se presenta sin pena ni gloria. Los sonidos cumplen su cometido, pero en algunos momentos del juego hacen notar la ausencia de una música acorde a la situación.

El temporal cesa

Tras el trago amargo de Alone in The Dark IV, la espera por un Survival/Horror decente se hacía incesante, pero para nuestra suerte la gente de Darkworks volvió a sacarnos una pequeña mueca de miedo con éste juego. No le llega ni a los talones a juegos del mismo género como el aclamado Resident Evil 4, pero sí nos mantendrá frente al monitor unas contadas horas. Tiene sus defectos, pero al menos entretiene por un rato. Eso sí, si son de los que les gusta estar más de 20 horas pegados a la pantalla definitivamente Cold Fear no es su juego.



+ Desmembrar zombies, gráficos interesantes y sobresaltada acción.

− Mal optimizado, inexistencia de puzzles, es lineal, corto, y de yapa produce nauseas.

PUNTAJE: Un helado y corto survival horror que nos va a hacer mojar la cama un par de veces

72% MUY BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género: Survival horror	Desarrollador: Dreamworks	Distribuidor: Ubisoft	Soporte multiplayer: No

DRIV3R

¿UN GTA3 VERSIÓN LIGHT?

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 64Mb con soporte para Hardware T&L – 256Mb de RAM
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.8Ghz – Placa de video de 128Mb con soporte para Hardware T&L – 512Mb de RAM

POR Santiago Platero

Driv3r, la tercera entrega de la saga de juegos Driver salió hace un tiempo para consolas y no recibió elogios precisamente. En este port, no creo que la cosa vaya a cambiar para la gente de Reflection. A pesar de tener una ambientación similar a una producción cinematográfica, con unas cinemáticas excelentes y voces de actores hollywoodenses dándole vida a los protagonistas, la historia es sencilla, monótona y encima, afanosamente inspirada en la película "Gone in 60 seconds" (60 segundos).

La historia comienza con un video donde muestran al protagonista, Tanner, metiéndole tiros a quien ve. Apenas empezamos, no comprendemos esa cinemática hasta avanzado el juego, ya que tomamos el control del protagonista seis meses antes de dicho video. Tanner es un policía que debe infiltrarse en una banda que planea robar 40 autos y, obviamente, detenerlos. Para esto, debemos recorrer las calles de Miami, para luego pasar a ciudades europeas como Niza y Estambul. El desarrollo del juego es totalmente linear, y a través de misiones "sueltas".



Vuela vuela, no te hace falta equipaje...

¿Grand Theft Driver?

Una vez que me dispongo a empezar a jugarlo, me encuentro con un menú tremendamente consolero. El agregado del mouse en la interfase está totalmente de más y su uso es muy incómodo. Una vez acostumbrado al menú, y luego hacer los ajustes gráficos y sonoros necesarios, salto al modo historia. El juego arranca con el video antes mencionado, luego del cual se toma el control del protagonista. El mismo, se controla con la solución de teclas WASD, aunque una vez arriba del auto (al cual se sube con la misma tecla que usábamos en el GTA 3, ejem), me encuentro con una sorpresa: ninguna de las teclas, de todo el teclado, controla al auto.

Ya bastante molesto, trato de redefinirlas encontrando que debo volver al menú principal para hacerlo. En el menú de controles hay millones de teclas que quien sabe para que sirven. Además, la traducción no ayuda. Logro redefinirlas correctamente y vuelvo al juego.

Luego de este incordio, comienza el tutorial para la parte "shooter" del juego. Aquí es donde me encuentro con otra sorpresa: Tanner se mueve con WASD -como dije antes-, la mira se mueve con el mouse y se dispara con el número cinco del pad numérico. Si no me fallan los cálculos, para jugarlo con las teclas que vienen predefinidas se necesitan tres manos. Volver a redefinir las teclas. Volver a empezar.

Sorteados todos estos obstáculos, logro al fin empezar. Cuando voy manejando el auto, noto que cada ciertas cuadras, el juego realiza una "precarga" del escenario. No sería un mayor problema si eso le quitara fluidez, pero no es así. Cuando realiza dicha precarga, el juego se congela totalmente, como si se colgara, y cuando retomamos el control del auto, vemos que este salió disparado para cualquier lado. No es una cuestión de la PC con que se realizó el análisis, ya que sobrepasa ampliamente los requerimientos mínimos, incluso pasa los recomendados. Esto es otro punto en contra. Si ya de por si manejar el auto es difícil, con este detalle se hace imposible.

Mientras Starsky va al baño, Hutch se divierte con las policías femeninas

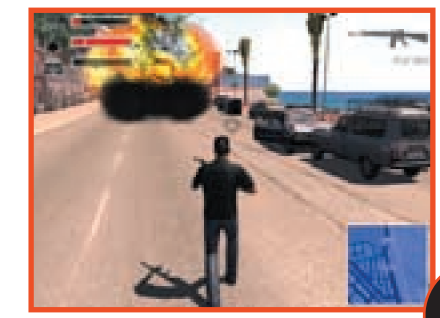
La jugabilidad del juego es bastante mala. El juego por si mismo es difícil y terriblemente frustrante. Ya la primera misión (luego del tutorial) es bastante complicada ya que consta de una persecución y el auto que manejamos es indomable. En esto se nota que tampoco innovaron, ya que es exactamente lo mismo que sucedía desde el primer Driver. La inteligencia artificial de tanto peatones y policías es totalmente nula, mejor llamarla estupidez artificial.



Tambien es digno mencionar que, además del modo historia, posee también modo "Free ride" donde podremos recorrer los escenarios. Me atrevo a decir que es la parte más divertida, aunque sea simplemente una burda imitación de cualquier GTA. Cuando logramos obtener todas las armas (pistolas, rifles, SMGs y hasta un lanzagranadas) este modo es realmente divertido y se pueden producir grandes persecuciones. Además, posee una serie de mini-juegos tales como persecuciones, carreras por checkpoints y otros tantos. Este modo de juego sería una forma de disimular la carencia total de multiplayer, algo imperdonable para los tiempos que corren.

Los engines gráficos también van al cirujano plástico

El apartado gráfico es, en si, similar a los Driver's anteriores, pero retocado y renovado para las épocas que corren. Aunque se notan muchos problemas de clipping y pathfinding de los peatones, que hace que se presenten situaciones realmente bizarras mientras damos una vuelta por la ciudad. Además, los gráficos dan una sensación de vejez y ciertas texturas lavadas dan muestra de ser un port de consolas. Y para colmo de males, se necesita una computadora muy potente para correrlo, algo que no hace justicia de ninguna manera a este producto.



Una de los elementos que mantiene de las entregas anteriores, es el modelo de daños de los autos. Es sencillamente perfecto, y está correctamente implementando.

Los sonidos y voces del juego son excelentes. La música es muy buena, los efectos sonoros son realistas y las voces, como dijera antes, están grabadas por actores como Michael Madsen, Mickey Rourke y hasta Iggy Pop. Todo esto, le da un ambiente muy hollywoodense al producto.

Destrozando la cosa, además de las patrullas

En conclusión, el juego es bueno, no más. Posee demasiadas falencias como la historia y detalles gráficos, entre otros. Además, se nota a la legua que es un simple port de un juego de consolas y con su manejo totalmente consolero, seguramente no sea bien recibido entre los gamers.

Aunque tenga algunos puntos fuertes como el modo "Free Ride", la ambientación es excelente y el modelo de daños está intacto desde la primera entrega de esta saga, solamente se justificaría la adquisición del mismo solo para fanáticos de esta saga o de juegos como Grand Theft Auto.



+ La ambientación, las voces de los personajes y algunas cinemáticas. Algunos efectos gráficos y el modelo de daños. El modo Free Ride es, a veces, divertido.

− historia monótona y desarrollo linear. Los controles. Algunos efectos gráficos y texturas lavadas. Rejugabilidad nula. IA pobre. Carencia total de multiplayer.

PUNTAJE:

Un port de un juego de consolas salido hace seis meses, nada mas.

63% BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género: Arcade | Desarrollador: Interactive Limited | Distribuidor: Atari | Soporte multiplayer: No

LEGO STAR WARS

HACE MUCHO TIEMPO EN UNA GALAXIA... CUBICA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb con soporte para Vertex y Pixel Shaders 1.1 – 256Mb de RAM - 2.2Gb de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.4Ghz – Placa de video de 64Mb con soporte para Vertex y Pixel Shaders 1.1 – 512Mb de RAM - 2.2Gb de espacio libre en el disco rígido



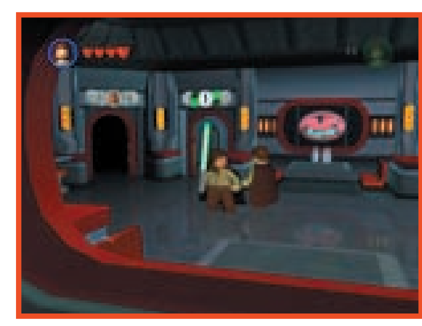
POR Diego Bortman

Naboo….el Lego Maestro Qui Gon se encuentra en el pantano….Allá a los lejos, un ser cuadrado y orejudo corre torpemente tratando de escapar de un maléfico tanque de la Federación de Comercio… .con sus torpes articulaciones trata de correr lo mas rápido que puede…el Lego Maestro Qui Gon trata de avisarle que un droide lo va a atacar desde un costado…pero los Lego no tienen voz…así que el pequeño orejudo vuela en mil ladrillos de color marrón, nunca nadie supo quien fue el ni que fue de el…tal vez haya sido mejor así.

De la mano de Giant Int. Ent. Y Traveler's Lane nos llega este juego ambientado en el universo Star Wars y el mundo de los ladrillos de Lego, en el podremos recrear partes de las 3 precuelas de Star Wars encarnando a mas de 30 personajes, entre ellos, Qui Gon Jinn, Obi Wan Kenobi, Chewbacca, Yoda , Darth Vader, Darth Sidious y Jar Jar Binks.

Comenzamos el juego en la Cantina de Dexter donde tendremos varias opciones a elegir, las mas importantes son: jugar el Episodio I (The Phantom Menace), Episodio 2 (Attack of The Clones) y el esperadísimo Episodio 3 (Revenge of the Sith). Al principio solo esta disponible el primer episodio, los demás estarán disponibles al finalizarlo. Cada episodio cuenta con varios capítulos culminando con la clásica pelea contra el boss de turno.

Luego de destrabado el modo Story se puede jugar en el modo Free Play el cual nos dejara jugar las misiones en cualquier orden y con cualquier personaje que queramos, incluso podremos disparar les y ver comos se despedazan. Mención especial para cualquier fanático de la saga el hacer esto reiteradamente con Jar Jar Binks, lamentablemente el autor de esta nota no tuvo el placer.



En la cantina podremos comprar objetos, personajes y descubrir los extras con unas monedas que obtendremos durante el juego al destruir enemigos o romper cosas; también podremos ver los objetos secretos que vayamos encontrando durante nuestras aventuras.

Estaremos equipados con blasters, lightsabers y otros tipos de armas del mundo de SW incluso podremos usar la fuerza si somos Jedi para realizar una gran variedad de cosas, como empujar objetos, saltar más alto o bloquear con nuestros lightsaber

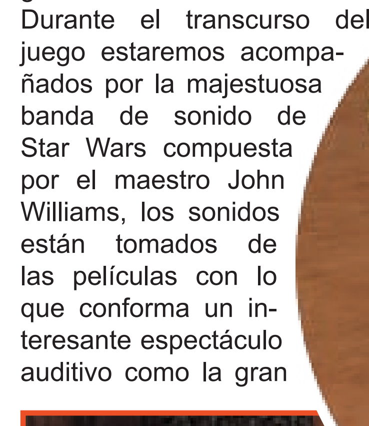
Se puede interaccionar con todo tipo de objetos, cajas, switches (presionando varios de estos en orden nos darán cajas de legos con bonus) e incluso los podremos destruir y ver como saltan los ladrillitos si les disparamos o usamos la Fuerza.

En todo momento nos acompañara en nuestras aventuras algún personaje que será manejado por la IA sino hay nadie que juegue con nosotros, cada personaje cuenta con alguna habilidad especial.

Los escenarios que visitaremos son muy variados, Naboo, Geonosis, Kaamino, Tatooine (donde manejaremos el podracer de Anakin) Kashyyyk y Coruscant, la joya de la galaxia y capital de la Republica donde usaremos el Starfighter.

Gráficamente es sencillo, no esperen ver grandes FX ni renderizados fabulosos, se hace uso de Pixel Shaders , recuerden que al estar ambientado en el mundo Lego los personajes y el entorno son muy simples pero no por eso dejan de ser atractivos, en este juego no vale quejarse por sus gráficos cubicos

Durante el transcurso del juego estaremos acompañados por la majestuosa banda de sonido de Star Wars compuesta por el maestro John Williams, los sonidos están tomados de las películas con lo que conforma un interesante espectáculo auditivo como la gran mayoría de juegos de Star Wars





Lego Star Wars cuenta con un solo modo multiplayer, el modo cooperativo (usando la misma pantalla al viejo estilo de los arcades de los 80), así que olvídense de jugar por LAN o por Internet; aunque no tener estas opciones en esta época es malo, el juego puede llegar a ser muy divertido de jugar con algún amigo o hermano menor

En cuanto a la dificultad cabe aclarar que más que nada esta apuntado para el público infantil, algún que otro boss complicará la situación pero no mucho; los puzzles son muy sencillos y repetitivos.

Es imposible morir en este juego, al acabarse los corazones, que nos indican nuestro nivel de vida, reapareceremos en el mismo lugar donde morimos o un poco mas atrás y solo perderemos algunas monedas que hayamos recolectado con anterioridad..

Para ir finalizando esta review, el juego de por si no es malo, veamos, esta formado por la licencia de SW y la de Lego, todos sabemos lo que es SW y los grossos que son los juguetes Lego, miles de ladrillitos de variadas forma y colores para armar cualquier vehículo de SW que exista, se venden a raudales alrededor del mundo, sabemos de la maestría de John Williams componenda música; entonces donde falla el juego? Lego SW me deja el sabor agridulce de estar jugando un Mario Bros, vamos saltando de aquí para allá, recolectamos monedas de colores, la facilidad del juego y la imposibilidad de morir hace que se torne repetitivo rápidamente y a la larga aburra. El poco cuidadoso sistema de controles que hace que jugarlo sea prácticamente una odisea sino se cuenta con un joypad tanto como lo fue en su momento The Phantom Menace, que tuvo una buena premisa pero decepciono a miles de fanáticos.

Si sos muy fanático de la saga, al menos proba la demo, tal vez te guste.

Nota del Autor: Ningún Jar Jar Binks ha sido lastimado durante la producción de esta nota.



+ El universo SW y de Lego juntos, decenas de personajes de la saga para usar, excelente música

− Ciertos problemas con la configuración de controles, no tiene mucha dificultad, repetitivo llega a ser aburrido, solamente modo cooperativo en la misma maquina

PUNTAJE:

Las tres precuelas de Star Wars en un solo juego, con estilo cubista.

70% MUY BUENO



FICHA TÉCNICA:

Género: Arcade | Desarrollador: Giant Interactive-Traveler's Tales | Distribuidor: EIDOS | Soporte multiplayer: Solo en la misma PC

GARFIELD

UN JUEGO FLACO PARA UN GATO GORDO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 600Mhz – Placa de video de 32Mb – 64Mb de RAM - 600Mb de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 256Mb – 64Mb de RAM - 600Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Leandro Dias

Para los que no lo saben, Garfield es aquel dibujito simpático y divertido que todos (aunque a algunos les cueste admitirlo) miramos o leímos alguna vez. El mismo narraba las historias de un gato perezoso y malhumorado que se lleva al mundo por delante. Demás estña decir que fue y es un éxito mundial, por lo que era obvio que la serie sería adaptada a un video juego. Y de este modo, a mediados de los 90' salió el primer juego de Garfield, que contra todos los pronósticos resultó ser excelente.

Pero los tiempos cambian, y con la nueva tecnología era de esperarse un nuevo juego de la franquicia. Y a decir verdad, mis expectativas para con el juego son mínimas (tal cual con el anterior juego), solamente que hay una gran diferencia… el primer juego me cerró la boca, en cambio este me dio la razón. Este nuevo Garfield apesta. No apesta tanto como otros juegos basados en licencias populares pero apesta al fin.

Manual avanzado de cómo robar con una buena licencia

Garfield: The Movie es un clásico juego de plataformas realmente muy simplificado y orientado hacia los más pequeños. No esperen ver un producto con de una profundidad comparable a los Sonic Adventure o a la saga Jak and Daxter, sino que todo el juego se basa en hacen saltos, recoger ítems y resolver algún que otro puzzle facilongo.



La historia es un mero pretexto para resolver los objetivos: comienza con que la casa está desordenada y el protagonista debe, con una aspiradora (?), ponerlos en su lugar. No esperaba que este juego tuviese un guión épico, pero tampoco la pavada. Los programadores podrían haberse tomado el trabajo de hacer una historia mínimamente interesante, pero como van a hacer eso "si a los pibes no les importa". Las misiones son lineales y poco variadas; no pasan de buscar un objeto y encontrar la forma de utilizarlo para resolver el puzzle. Vale destacar que Garfield es un juego bastante corto, fácil y lineal. Los jugadores experimentados podrán finalizarlo en sólo unas horas y sin mucho esfuerzo.

El apartado gráfico esta bien, nada extraordinario pero es agradable a la vista. Los personajes son el punto más fuerte del juego ya que están muy bien desarrollados, a pesar de que no abundan en animaciones. El único problema son los escenarios. Los mismos están muy vacíos, estáticos y sin vida.

Los sonidos y la música no son gran cosa pero tampoco desentonan, como la mayoría de los aspectos tanto técnicos como jugables de este juego.

Un problema clásico de los juegos de plataformas es el mal manejo de la cámara. Este caso es la excepción. La cámara puede controlarse tranquilamente con dos botones y molesta solo en un par de saltitos.

La jugabilidad es bien consolera (cabe destacar que el juego está disponible tanto para PC como para Playstation 2), por lo que la experiencia se hace mucho más agradable con un buen gamepad. Igualmente no es difícil jugar con el teclado.

Un excelente regalo de cumpleaños para mi hermanito

Resumiendo, Garfield es un juego de plataformas mediocre, donde ningún aspecto, tanto técnico como jugable, innova o deslumbra. Tampoco es un desastre, pero da la sensación de que con esa licencia se podría haber hecho algo muchísimo mejor. Puede ser divertido para los más pequeños, pero los gamers más experimentados nos quedamos con una sensación un tanto amarga. En pocas palabras: podía haber sido mucho mejor.



PUNTAJE:

Una buena licencia no muy bien aprovechada.

51%

REGULAR

FICHA TÉCNICA:

Género: Arcade | Desarrollador: The Code Monkeys | Distribuidor: HIP Interactive

\+ La licencia. Los modelos de los personajes. Es medianamente divertido

\- Los escenarios. La historia. La linealidad. Muy corto y fácil.

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

VOLVÉ SPORTS INTERACTIVE, TE PERDONAMOS

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador de 700Mhz – 128Mb de RAM - 300 Mb de espacio en el Rígido

CORRE AL MANGO: Procesador de 1.2Ghz – 512Mb de RAM - 300 Mb de espacio en el Rígido

POR Leandro Dias

Championship Manager (CM), que hermosa palabra, que hermosos recuerdos me vienen a la mente, que hermoso juego……. supo ser. Eso es básicamente lo que siento en este momento. Me acabo de llevar la decepción del año. Un título que supo ser el mejor de todos los simuladores de fútbol durante mucho tiempo, termina siendo uno de los más del montón en la actualidad.



¿Cuál es la razón? La respuesta es muy simple: Eidos dejó ir a Sports Interactive. Y aquí están los resultados de eso, Eidos se quedó con el nombre de una gloriosa saga y Sports Interactive se llevó la excelencia de la misma.

Empezando con el pie izquierdo

Ni bien ejecutamos el juego, aparece un menú extremadamente consolero y muy poco configurable. Este detalle no deja de sorprenderme aun, ya que todos los managers de fútbol tienen un menú para configurar los diferentes detalles de juego. Al no disponer del mismo, la mayoría de las características del juego van a ser random, cosa por demás desagradable.
Luego de insultar a todos los santos y la virgen por la falta de un buen menú, me dispongo a empezar una liga. Afortunadamente estaba la de Argentina y varias más, aunque tampoco son demasiadas si lo comparamos con los anteriores títulos de la saga. Un detalle bastante agradable, son los tiempos de carga de las ligas y del juego den general. Estos son casi imperceptibles e incluso se puede hacer distintas acciones durante los mismos.
Ni bien carga el juego, es posible ver el engine gráfico del juego y este es… ¡Exactamente igual al anterior y al de Football Manager! Esto en si no es malo ¿pero para qué Eidos despidió a un desarrollador de experiencia como Sports Interactive si su idea era desarrollar el mismo juego? Realmente inexplicable.
A pesar de que este motor es eficaz, ya comienza a mostrar síntomas de vejez. Ya no es muy agradable que ver durante horas y horas solamente letras, sin ninguna foto de los jugadores o algún otro agregado que lo haga más ameno.
El sonido es bastante escaso; sólo un sonido ambiental (hinchada gritando) y nada de música ambiental. La falta de ella hace que sea bastante raro que no haya una opción para cargar mp3 en el juego.

Gallardo, un 4 de otro planeta

Un elemento importantísimo en este tipo de juegos es la base de datos. Y podemos decir que CM5 posee una bastante buena pero también algo incompleta con algunos errores.
Los equipos poseen cada uno sus características propias, plantillas completa, pero solamente los clubes grandes de Europa tienen jugadores reales en la reserva. Este error parece ser fruto del apuro con el que se sacó el juego, ya que prefirieron perfeccionar a los equipos europeos, y darle menos importancia a los de Sudamérica y Asia. A su vez las transferencias están actualizadas hasta la fecha… en Europa. Los clubes americanos lamentablemente siguen teniendo la misma plantilla que hace casi un año (cuando debió haber salido el juego).
Por su parte, todos los jugadores están bien detallados en cuanto a sus habilidades tanto técnicas como físicas, aunque con algunos errores. Por ejemplo, Marcelo Gallardo (jugador de River Plate) figura como lateral derecho siendo que su posición natural es la de enganche Seguramente en futuros patchs se corrijan muchos de los errores, pero habrá que esperar.
El juego está totalmente licenciado, por lo que los nombres de los jugadores, equipos, ligas y copas son reales.



Se necesitan con urgencia dadores de gráficos

Salen los galácticos a la cancha

Un punto a favor de este CM5, es la profundidad en lo que se refiere a tácticas. Podemos incluir a los jugadores en las partes del campo que más nos gusten sin restricciones y desarrollar todo tipo de tácticas de juego, desde que nuestros jugadores pongan fuerte el pie hasta colgarse del travesaño en un partido difícil.
Pero hay algo incomprensible y que pudo haberse solucionado con un poco más de tiempo de producción: el desarrollo de los partidos. Los mismos pueden ser visualizados en una campo en 2D (clásico de la saga), pero el problema son los resultados finales. Es normal que los partidos “accesibles” (por ejemplo, Real Madrid vs Jerez o River vs Tigre) terminen con resultado extremadamente abultados, desde cinco a cero hasta ¡Dieciseis a cero!. Está bien que con un equipo grande es fácil ganar, pero no con resultados tan grotescos. Además estos resultados se repiten constantemente durante el juego.

Por desgracia no podemos matar a Beckham

Otra cosa bastante molesta es la forma en que se realizan las transferencias. Todas ellas tienen que estar aprobadas por los directivos del club. Eso fastidia mucho porque no podemos gastar el presupuesto en lo que queramos sino en lo que quieran los directivos. Si gastamos un peso de más, ya la directiva bloquea la transferencia.
En cuanto desarrollo del juego y de los partidos, podemos decir que conserva el espíritu de los Championship Manager. Esto quiere decir, un juego profundo y tremendamente adictivo. Es normal pasarse hora y horas jugándolo, sin darse cuenta del tiempo transcurrido.

A este equipo le falta algo

Hay dos cosas que se extrañan mucho en este CM5: el editor y el modo multiplayer. El primero es VITAL en juego de estas características, donde es necesario modificar equipos bastante seguido. La ausencia de un buen editor, trunca prácticamente la posibilidad de que aparezcan nuevos updates realizados por fanáticos en el futuro.
Es imperdonable que no posea multiplayer. Estamos en el año 2005 y es increíble que un juego no disponga de esta modalidad de juego. Ni siquiera en la misma computadora como los titulos anteriores.
Estas dos ausencias demuestran lo apretado que estaba Eidos con la fecha de salida de este juego, que impidió que muchos errores sean solucionados antes de que el juego salga a la venta.

Un Dream Team que se quedó eliminado en primera ronda

En conclusión, CM5 es juego que no está a la altura ni de los demás títulos de la saga ni de los managers actuales. Quizá con un poco más de tiempo de desarrollo hubiese estado a la altura, pero no lo está. Sin embargo no es un juego malo, sino que teniendo en cuenta al resto de la saga es sin dudas el menos completo y elaborado. Sólo para fanáticos de los managers de fútbol o para quienes no hayan jugado las anteriores versiones ni a Football Manager.



+ Es divertido como los anteriores..

– Muchos bugs. Parece un producto a medio terminar. Que no le llega a los talones a los anteriores juegos de la saga

PUNTAJE: El regreso sin gloria de la mejor saga de managers de todos los tiempos
60% BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: Deportivo | Desarrollador: Beautiful Games Studios | Distribuidor: Eidos Interactive | Soporte multiplayer: No

STOLEN

TE VAMO' A CHORIA TODO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video GeForce 2 o equivalente – 128Mb de RAM - 900Mb de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Debido a la mala optimización del engine consideramos oportuno no poner ningún requerimiento recomendado. Dudamos que ande bien en alguna maquina.

POR Diego Beltrami

Entrar, robar y escapar es la premisa de Stolen, un juego de infiltración al estilo de Splinter Cell. Pero no temas Sam Fisher, no hay ninguna amenaza acá, de hecho, no tiene mucho que ofrecer tampoco.

Durante el juego deberemos adentrarnos en diferentes locaciones con el fin de robar objetos valiosos, como ser joyas o incluso información. Con ese objetivo, tendremos que tomar provecho de las sombras para ocultarnos de los guardias que patrullan, realizar saltos acrobáticos al mejor estilo Prince of Persia, usar artefactos como rastreadores o pequeñas balas que emiten sonido y un increíble arsenal de armas de fuego que consta de la sorprendente cantidad de ¡nada!, ya que en Stolen no podemos matar a nadie, solamente atontar con descargas eléctricas o a puro golpe haciendo uso de un sistema de combate que consiste nada mas que en apretar la tecla de golpe hasta dormir al enemigo, así de profundo es.

Ya a los cinco minutos de juego uno quiere sacarse los ojos, perforarse los oídos y cortarse las manos, eso o sacar el juego. Pero una vez que uno se acostumbra a la horrible performance del engine y a los horribles controles (que por cierto no se pueden redefinir) y cámaras, increíblemente se encuentra un juego entretenido con un par de ideas interesantes.

Una de esas ideas interesantes, por ejemplo, es que el uso de los diferentes gadgets, se resuelve mediante mini-juegos que están bastante bien aplicados, para lo que es el juego.





¡Mamá, mamá! ¡Soy Tom Cruise!

Obviamente no tiene multiplayer, seria como pedir que algún Splinter Cell lo tuviera... oops, creo que si es un problema, entonces. De todas formas, con lo mal que anda el juego, un multiplayer se convertiría en una tortura grupal.

La historia es pobre y hasta predecible. Killian, el malo del juego que se postula para alcalde de Forge City, es el estereotipo de villano adinerado. Realmente ¿Quién votaría a alguien que se ve como Killian?. Además, ¿Por qué en prácticamente todo juego en el que empezamos como un ladron/asesino/miembro de una organización ilegal terminamos luchando contra un malvado y así terminar siendo un héroe? Bleh.

¡Se robaron al programador!

Lo más resaltante que encontramos es el engine. Por una curiosa razón, no logré sacar mas de 20 FPS (cuadros por segundo) durante todo el juego, y si lo hice es porque sencillamente no había nada en pantalla. Lo mas curioso es que el juego anda mal por la resolución en la que se lo corre y no por los efectos visuales como bump mapping, que no afecta en nada a la performance activarlos o desactivarlos. Intentar jugar en una resolución superior a 640x480 me resulto imposible, el juego no tiraba mas de 10FPS con suerte, y eso que lo probé en varias maquinas de diferentes configuraciones.



Gráficamente Stolen estaría bien... de haber salido hace tres años. Texturas que parecen haber pasado horas dentro de un laver-rap, efectos simplones y modelos con tantos polígonos como la caja donde viene el juego. Y no solo falla en eso, la artificial (la parte de inteligencia falta) apesta. Las animaciones de los personajes tampoco se quedan atrás, de haber habido una sesión de motion capture, seguro la llevo a cabo un comatoso supervisado por un ciego.

El sonido mantiene la línea trazada por todo el del apartado gráfico, o sea, es horripilante. Lo único relativamente bueno es el trabajo de voces, que tampoco es la gran cosa.

Stolen es un juego con un par de ideas interesantes, desafortunadamente muy mal llevado a cabo, pero aun puede llegar a ser entretenido si se tiene estomago suficiente. Si no hay otra cosa más interesante que jugar, se le puede dar una oportunidad, pero mejores cosas seguro hay, pong por ejemplo. Dio' lo que hay que ver.

PUNTAJE: Un juego de infiltración en el que deberemos luchar contra la performance del mismo.

59% REGULAR

FICHA TÉCNICA:

Género: Arcade | Desarrollador: Blue 52 | Distribuidor: HIP Interactive

+ Un par de ideas interesantes.

– Que con un par de ideas interesantes no alcanza. Todo el apartado técnico.

SILENT HUNTER 3

ATAUDES DE METAL

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.4GHz – Placa de video de 64 Mb – 512 Mb de RAM - 2 Gb de espacio libre en el disco rígido.
CORRE AL MANGO	Procesador de 2GHz – Placa de video de 128 Mb – 1024 Mb de RAM - 2 Gb de espacio libre en el disco rígido.

POR Tomás Dillon

Silent Hunter 3 es un simulador nato, un Flight Simulator subacuático. Todo, absolutamente todo está pensado para brindar el máximo realismo: desde los despampanantes gráficos, hasta los absolutamente escalofriantes ruidos que nuestro ataúd de acero profiere mientras está sumergido. Con el nivel de realismo seteado al máximo, tendremos que estar en todo: nivel de combustible, carga de baterías, cantidad de oxígeno, daños en la estructura, la necesidad de descanso de la tripulación –al igual que su estado de salud–, por nombrar sólo algunas de las cosas. Esto es, por supuesto, en tiempo de paz. En cuanto la situación del juego tiende a lo bélico, tendremos que preocuparnos además de la profundidad, el llenado de los tubos de lanzamiento de torpedos, la profundidad de los torpedos, e inclusive ¡de las fórmulas de lanzamiento!

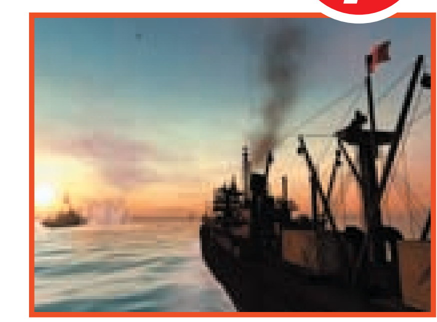
De todas formas, el juego también puede ser seteado a niveles mucho más sencillos, en los cuales no deberemos preocuparnos tanto por lo minucioso como por apreciar el entorno, los vientos y demás. Las soluciones de disparo de los torpedos pueden ser automáticas, el aire ilimitado, al igual que las baterías y el diesel, e inclusive contaremos con un modo de física simplificado. Cabe aclarar que el juego incluye un manual en .pdf dentro del mismo DVD, en donde explica con absoluta claridad todos y cada uno de los sistemas de los submarinos a nuestra disposición. Contaremos también con un sistema de compresión de tiempo de hasta 1024x, que nos evita tener que pasar un mes frente al monitor para hacer una sola misión. Además, Silent Hunter 3 cuenta con un excelente tutorial, que también sabe explicar la mayoría de las funciones de nuestro querido submarino.

Los lugares transitables con nuestro U-Boote son realmente muchos, llegando inclusive a cubrir la geografía de nuestro querido Río de la Plata. Es excelente el trabajo de caracterización de cada lugar. Si nos desviamos muy al norte, tendremos icebergs flotando en la superficie acuática. Cada lugar que transitemos tiene una identidad propia. Prueben mandarse de noche al Mar del Norte, con unos auriculares bien grandes, y las luces de la casa apagadas. Si con cada crujido no se les erizan los pelos de la nuca, vean a un médico. Las animaciones de los hundimientos son hermosas. Al disparar un torpedo, se abrirá una nueva cámara de seguimiento de estos torpedos. Al impactar con el blanco, mostrará los trocitos de barco disparándose en todas direcciones. Inclusive, los barcos al hundirse lo hacen de una manera espectacular. Algunos se hunden por proa, otros por popa, otros se quiebran. Esta misma cámara morbosa sigue al barco –o a sus dos mitades– en su rumbo hacia el fondo del mar. Impresionante. Sin embargo, no existe un modelo de daños por debajo del agua. Las olas son otra cosa que llama la atención, por lo bien hechas que están. Inclusive, si usando el periscopio éste se moja, se nublará la visión hasta que se enjuague.

Esto nos lleva, por supuesto, al sonido. Los cañonazos de los acorazados enemigos suenan realmente potentes, al igual que las explosiones de los torpedos. Ah, y no me canso de agregar: ¡qué lindos son los crujidos del casco estando sumergido! Muchos otros sonidos tal vez pasen desapercibidos, como el de la proa recortando las olas en superficie, pero ayudan a crear una ambientación única.

Silent Hunter 3 ofrece multiplayer vía LAN e Internet. Es muy recomendable si contamos con un grupo de amigos para jugarlo –tanto en Internet como a través de una red local–.

Éste nuevo Silent Hunter merece la atención de todos. Para todo amante de la náutica o la historia naval, es una compra obligada. Para los fanáticos de la simulación, también. Para el jugador promedio puede ser un poco tedioso al comienzo, pero si se aprende a usar, asegura horas y horas de entretenimiento y no-sueño.



PUNTAJE: Excelente simulador de submarinos.

90% CLÁSICO

FICHA TÉCNICA:

Género: Simulación | Desarrollador: Ubisoft | Distribuidor: Ubisoft

+ Sonido, gráficos, el realismo. ¡Casi todo!

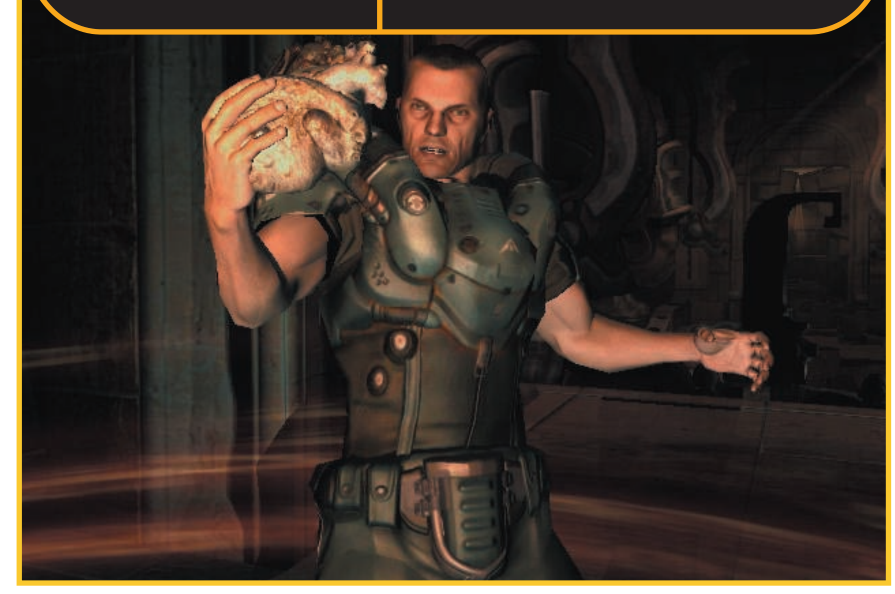
– Larga curva de aprendizaje, algo lento para quien no esté acostumbrado.

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

HIERBA MALA NUNCA MUERE

POR Pablo Strauss

REQUERIMIENTOS MINIMOS	Micro 1,5 Ghz o equivalente; 384mb de ram; Video 128mb
CORRE AL MANGO	Micro 2,4 Ghz o equivalente; 512 de ram; Video 256 mb



La UAC, tras dos años luego del incidente en Marte, decide reinaugurar el proyecto de investigación en las ruinas ancestrales marcianas. Al llegar, el grupo de marines que había sido enviado a las mismas encuentra "el Artefacto", y al agarrarlo la puerta al infierno se abre una vez mas, desatando las fuerzas demoníacas que destruirían todo a su paso y, claro, dando lugar a una nueva chance para gastar las municiones de la UAC.
La historia es simple, con un desarrollo lineal que es solo la excusa para seguir avanzando por los niveles y matar enemigos.

Knock yourself up…or not:

Esta expansión nos trae una variedad de bichos nuevos nada innovadores. Tenemos, por ejemplo, a los Vulgars, a los cuales les encanta gatear por casi cualquier superficie y arrojar bolas de plasma azul. Luego nos podemos encontrar con monstros feos como el Bruiser, un monigote de gran estatura que tiene un monitor en la boca y cañones en los brazos. También están los Forgotten, un reemplazo de los Lost Souls y los zombies con trajes anti-radioactividad, lentos y malolientes como cualquier viejo de 120 años que podamos encontrar vivo en un asilo.
Últimos, pero no menos importantes, los Hell Hunters. Hell Knights medianamente mas grandes que los normales, y con mejores habilidades. Son una especie Bosses finales, por lo cual no será tan fácil derrotarlos.
Es cierto, esto es una expansión, pero eso no justifica que nos tengamos que conformar con solo dos armas "nuevas", que si bien son bastante útiles, no aportan mucho al juego. Por un lado tenemos a la escopeta de doble caño, un fierro extremadamente poderoso, para bichos medianos y no tanto. Por otra parte tenemos el "Grabber", un plagio indiscutible a la Gravity Gun de Half Life 2, que nos permite devolverle a las suegras sus bolas de plasma y tirar alguno que otro barrilcito explosivo que encontremos por el nivel.
The Artifact es un Ítem que tenemos desde el principio. Un arma forjada por las fuerzas del infierno que nos da poderes extraordinarios a medida que vamos derrotando a los Hell Hunters, y que por otra parte se alimenta de cadáveres humanos.
Uno de los aspectos que quizás mas molestan del juego es el hecho de que el mismo toma lugar en las mismas locaciones que el Doom3, haciéndolo más repetitivo de lo que ya es.
El multiplayer es quizás el punto más flojo del juego. Aparte del modo Capture the Flag y algunos niveles nuevos, el modo no aporta nada mejor.

El apartado gráfico:

Esta expansión cuenta con los mismos gráficos y efectos que su antecesor, aunque un poco más optimizado, lo cual hace que el juego corra un poco mas fluido incluso con placas un poco vetustas.
Estos gráficos, si bien ya no son lo último de lo último, logran recrear una atmósfera por momentos espeluznante y aterradora que hacen que el juego valga la pena ser jugado, siendo que no hay tantos FPS's de terror en el mercado.
Espectacular es la ambientación sonora. Ecos en los pasillos, gritos morbosos de sufrimiento y los mismísimos monstruos acompañan el sentimiento de soledad y miedo en la base marciana. Una lástima que no se hayan ocupado en grabar nuevos sonidos para las armas.

Doom 3: Resurrection of Evil es una expansión corta y aburrida. Como mucho cinco horas de juego. A pesar de lograr una hermosa atmósfera con la fusión de los gráficos y el sonido, la jugabilidad cae en picada por la poca innovación que trae esta expansión

PUNTAJE

Una expansión mediocre, para nada inovadora y que no aporta nada al género

64%

BUENO




\+ Los gráficos. El sonido. Entra en un solo CD

\- Mas de lo mismo. Muy poco innovador. El multiplayer

AMD TURION



¡64 BITS EN TU MOCHILA!

POR Cristian Molina

Les voy a contar algo gracioso acerca de este producto, hace unas semanas, en la IDF (Intel Developer Forum) donde Intel hacia escasos minutos develaba sus futuros Microprocesadores de Dual-Core, y aclaraba sobre su "nueva" tecnología de 64Bits, al salir al break (descanso para comer y visitar stands) se encontraron con un juego acrobático de aviones, que los amigos de AMD enviaron, y dejaron escrito en el cielo: Turion 64.

64Bits de poder en cualquier lado

Para tener en cuenta, AMD presenta tres modelos para el sector móvil, Sempron M; Athlon64 M y Turion.
AMD presenta batalla al procesador Intel Centrino con su nueva línea de procesadores Turion 64 diseñados para sistemas portátiles de alto desempeño, donde la empresa solo tiene el 9% del mercado.
Para arañar parte del mercado a Intel, la idea de AMD es tratar de ganar la partida ofreciendo mayor flexibilidad al cliente, para ello, frente al Centrino de Intel que tiene tres chips (un microprocesador, Chip-Set auxiliar y un procesador inalámbrico), y los fabricantes deben comprar los tres Centrino para poder usar el nombre de Centrino.
AMD decidió simplificar, Turion será el nombre de un único microprocesador y permitirá a los fabricantes que empleen tarjetas inalámbricas y Chip-Set de otros proveedores, algo que seducirá bastante al resto de la industria, y podrá mejorar la oferta y modularidad de los equipos portátiles, al gusto de cada cliente.
AMD tiene un duro trabajo por delante teniendo en cuenta que Intel es en la actualidad el mayor fabricante mundial de procesadores, muy por delante de cualquier otro competidor, con una cuota de mercado del 86 por ciento.

64Bits y mucho más

AMD presentó el Turion el 10 de marzo, y esto es lo que nos trae:
AMD64 Performance: Soporte para tecnología de 32 bists actual y para las futuras tecnologías de 64
HyperTransport™ Technology: BUS internos de mas de 1Ghz, para respuestas de alta performance
Enhanced Virus Protection: Junto a Windows XP-SP2 mejoran la seguridad contra los futuros virus Informáticos
Designed for Thin & Light Notebooks: Único Procesador optimizado para la novedosa thin & light notebook designs, que estipula las normas de Notbook de alto desempeño
AMD PowerNow!™ Technology: Tecnología de reducción de consumo y funciones del procesador en forma dinámica para el ahorro y mayor durabilidad de las baterías.
Wireless Compatibility: Con Soporte e instrucciones especificas para Wireless WiFi 802.11a,b,g y Bluetooth wireless, para estar conectado en todos lados.
3DNow!™ Professional Technology: Instrucciones SSE2 y SSE3, para mejorar la experiencia multimedia.

64Bits portátiles en el mercado

Inicialmente, la familia Turion 64 se compone de siete modelos de procesador y se estrenará en los equipos de Acer, Fujitsu Siemens y Packard Bell, mientras que los otros fabricantes continuarán utilizando, por ahora, los procesadores Athlon y Sempron.
Animados por el éxito obtenido con la implantación de la tecnología AMD 64 en sus portátiles, la gente de Acer han presentado sus nuevos equipos, basados en Turion . El Aspire 5000 y Aspire 5020 serán los pioneros en este sentido.
El Aspire 5000 cuenta con una pantalla de 15 pulgadas con tecnología CrystalBrite de Acer. Por su parte, el 5020 incorpora capacidades multimedia como salida S-Video y conexión Firewire, así como los populares chipsets ATI X600 y X700 y una unidad grabadora de DVD, lo que permite transformar el equipo en un lector DVD compatible con televisiones digitales. Ambos estarán disponibles desde finales de abril.

64Bits la nueva frontera...

Que nos depara el futuro de AMD, Tecnología de 90nm, en todos sus diseños, Dual-Core (Trinidad, soporte DDR2), tanto desktop/movil (Solo 939 y 940.) como en su línea de móviles Turion (Taylor)



MAXIMO.LAN 05

Por el staff de Gaming Factor

Semana santa... ¿Qué mejor oportunidad para rendir culto a San Gamer? Y vaya que se hizo de la mejor forma posible. Casi 300 computadoras en red y tres días de mucho juego non-stop es una ofrenda más que suculenta para cualquier santo que represente nuestro vicio. Alabado sea el señor y MaximoLAN, nuestro profeta.

Los juegos en red, una vez algo inalcanzable excepto para unos pocos selectos ya son un producto de consumo masivo gracias a la instalación de enormes cantidades de cybers dedicados a ofrecer lugar a montones de personas que se juntan a jugar a su juego favorito con amigos o congéneres, dando la oportunidad a cualquiera de poder participar de encuentros multiplayer. Las LAN parties no son algo poco común tampoco, si bien no es algo tan masivo, muchos gamers se juntan cada tanto entre amigos conectan sus compus e inician enormes y largas masacres virtuales con pizza y bebida en el medio. Por último y no por ello no menos importante, lo que nos interesa en esta ocasión: Los eventos. Estos son de proporciones mucho más grandes que una LAN casera y atraen a varios grupos de amigos y gamers solitarios por igual, juntando a todos en un salón por días y días. Tiros, carreras, rushes y mucha buena onda y amistades son cosas que fácilmente se encuentran en estos eventos. MaximoLAN es uno de ellos y para nada la excepción a lo mencionado anteriormente.

En este, su segundo año, MaximoLAN se supero a si misma enormemente convirtiéndose en un evento de formidables proporciones. El año pasado, también para semana santa se llevó a cabo la primera. El evento fue muy parecido a lo que se vio este año, solamente que solo ocuparon un salón, no todo el complejo, lo que les debe dar una idea, queridos lectores, de lo mucho que creció el evento en tan solo un año.
Todo en esta segunda MaximoLAN es más grande. Lo deja pensando a uno en como será el año que viene ¿Todavía mayor? Cuesta creer, pero por otro lado no es tan descabellado. Si se le sigue sumando apoyo y mas gente quizá llegue a ser el evento más grande de Latinoamérica. ¿Se imaginan mil gamers jugando hasta que sangren los ojos? Esperemos que algún momento podamos presenciar algo así, y aun más, tengo esperanza de podamos ir a cubrir semejante evento, aunque necesitaríamos una legión de redactores para poder cubrir hasta el más mínimo detalle.



Los días 24, 25 y 26 de marzo en el complejo "Dinastía Maisit"se llevó a cabo la MaximoLAN, evento organizado por la gente de MaximoPC (www.maximopc.org) y publicitado como "el evento más importante de tecnología en Argentina". Todo lo que presenciamos no hace más que confirmar dicha promoción.
Debemos agradecer a la gente de Irrompibles.com.ar (www.irrompibles.com.ar) ya que asisitimos al evento gracias a ellos y en conjunto hicimos la cobertura del evento.
Patricio Liao, capo mayor de MaximoPC y principal organizador del evento tiene ya historia en esto de organizar LANes masivas, fue uno de los organizadores de aquellas memorables BigONE's de Baireslan, fundada por 1999. También fue alguien que siempre apoyo el juego en red como actividad y más resaltante, como deporte.
La acreditación tomó lugar el jueves por la mañana, y las maquinas no pararon de llegar hasta el viernes. Muchas a simple vista resaltaban que eran obvios participantes del torneo de modding que se llevaba a cabo el mismo viernes, con un selecto jurado en el cual se encontraba nuestro excelso experto en Hard, Cristian Molina, quien estaba ahí por parte de Irrompibles.com.ar .
Todo el pasillo de entrada se encontraba ocupado por stands de diferentes empresas relacionadas con nuestro querido vicio. Se vislumbraban empresas como nVidia, Thermaltake, Zen-la, Intel, Gigabyte y Corsair, el único que se portó llevando unas bellas promotoras que atosigaban a la babeante multitud aprovechando su estupefacto para ponerle un tatuaje de la conocida empresa de memorias, era raro ver a un hombre sin uno de esos tatuajes. Cada stand contaba con una PC para demostrar las bondades de los juegos de hoy en día corriendo en los productos que venden y obviamente con varios otros a la vista, para que la gente se babease viendo esos caros y presiosos pedazos de silicio, circuitos y mas cosas electrónicas que escapan a mi conocimiento.


Las preciosuras de Gigabyte

El sector de LAN acaparaba prácticamente todo el salón más grande, dejando un pequeño espacio para las maquinas del torneo y un más que estrecho pasillo para que los visitantes pudiesen ver como se desarrollaba la LAN.
Meter 300 maquinas ahí no fue tarea sencilla, y hacer funcionar todo a la perfección tampoco fue una empresa que cualquiera tomaría con descuido, así que el primer día se sucedieron algunos problemas con la red, que no tuvieron nada que ver con la organización. Que andaba por sectores, que en algunos si, en otros no y cosas así, hasta se rumoreaba que se había quemado un switch, afortunadamente se pudo solucionar y la LAN continuó su marcha, con un par de anécdotas y chistes como recuerdo del incidente.


El noni pudo con muchos

Se jugo de todo, Far Cry, Need For Speed, Doom3, Starcraft vimos por ahí, Battlefield, Quake3, Unreal Tournament y la lista sigue.
Durante las dos noches que se sucedieron desde el inicio de la LAN se pudo apreciar ciertos comportamientos. Mucha gente presa del sueño se iba a dormir, mientras que otros seguían dándole duro al teclado. Hubo intercambio masivo de archivos, gigas y gigas se transportaban de computadora en computadora como si un de un virus propagándose se tratase. Bebidas energizantes mantuvieron a la masa gamer sin sueño y con fuerza para presionar el botón del mouse mientras durase la noche.



No podemos dejar pasar agradecimiento a Sorcerer, quien presto la mini-heladera integrada en su super gabinete para enfriar todas las latas de la bebida de la S roja.
Si algo sobro fue buena onda, charlas en el patiecito del complejo, partidas a raudales, bromas y chistes fueron cosas que poblaron la LAN durante los tres días, demostrando lo unida que es la comunidad gamer Argentina, algo de lo que estar orgulloso.

Hubo torneos para casi todos los gustos. Doom3 y Quake3 Capture the Flag fueron los que proporcionaron las balas y Need For Speed: Underground 2 puso

la velocidad. Desafortunadamente los fanáticos de la estrategia se quedaron afuera esta vez.
Como siempre sucede en un torneo, la habilidad de los participantes es de no creer. Curvas imposibles en Need For Speed, tiros precisos en Doom3 y tácticas planeadas en Quake3. Los jugadores argentos siempre demostrando que cuando quieren son terribles competidores. Y por supuesto siempre con la mejor onda, no era raro ver en el sector de LAN a acérrimos competidores intercambiando bromas o técnicas.

Posando con la gente de Nvidia

Mientras en la LAN se llevaban acabo torneos y partidas con toda la adrenalina, en el piso de arriba durante los tres días que duró el evento se dieron varias charlas clínicas. Se habló de todo, por ejemplo podemos encontrar una charla de los nuevos sistemas de refrigeración de Thermaltake, cedida por Leandro Márquez, mejor conocido como el dolape de Thermaltake, o mejor aun, 47. O un par de charlas cedidas por Steve Kosh, invitado especial de la gente de nVIDIA, quien explicó las nuevas tecnologías aplicadas en las placas de la serie 6: el turbo cache y el SLI, junto a una parafernalias de números que mi cerebro fue incapaz de procesar y que es innecesario mencionar. Debemos recalcar la charla sobre el desarrollo de videojuegos en la Argentina, cedida por el Ing. Diego Ruiz, toda una autoridad en el tema.
Las charlas siempre fueron muy bien explicadas y en general con temas muy interesantes. Incluso aquellas que llevaban nombres que parecían mas una oferta de supermercado que una charla trataban temas que podrían llamarle la atención a mas de uno.

Todo concluye al fin, nada puede escapar

Como todas las cosas buenas, éstas duran poco. Máximo LAN no fue la excepción. Tres días a puros tiros, amistades y gente copada se tenían que terminar. El último día se decidieron los ganadores de algunos torneos, ya mucha gente levantaba campamento y los stands iban guardando sus hermosuras en exposición.
Como todo evento, hubo una ceremonia de cierre a cargo del organizador, Patricio Liao. En esta, se entregaron los premios a los ganadores de los torneos (tanto de juegos como de modding).
Además, hubieron sorteos donde participaban todos los acreditados y se sortearon remeras, posters, placas de video y hasta un gabinete Thermaltake, entre otras chucherías.
Toda la ceremonia fue en un ambiente de felicidad y a la vez cansancio. Muchos ya querían volver a sus casas, y especialmente a sus cómodas camas pero no querían retirarse sin saber si habían ganado algo (aunque varios, de todas maneras, lo hicieron) o para que Patricio pronunciara el cierre y sus impresiones de este evento, que



¡Santas computadoras Batman!

ya se había terminado.
En el discurso de cierre de Patricio se notó mucha emoción debido que, a pesar de algunos problemas que se hayan presentado, todo el equipo Máximo PC y los colaboradores estaban mas que satisfecho con la tarea realizada. Se notó mucho la garra que le pusieron los organizadores, y fue ampliamente recompensada por la felicidad y satisfacción de los asistentes.
Luego de que la gente de Gigabyte se dedicara a arrojar mazos de cartas (si, mazos de cartas españoles) a los presentes en forma de un salvaje sorteo, decidimos emprender todos la huída. Veíamos como retiraban los tremendos armatostes utilizados para el concurso de modding y como los demás, con las pocas energías que le quedaban, guardaban sus pertenencias y se movían de acá para allá a fin de cerciorarse de no olvidar nada.
Fue bastante depresivo ver todo el salón ocupado por las maquinas dispuestas para la LAN totalmente vacío. Caímos en la cuenta de que se había acabado, y que tendríamos que esperar un año mas (con suerte, un poco menos) para volver a vivir semejante evento.



TORNEO DE MODDING

Por Cristian Molina

Uno de los atractivos de este evento es su torneo de modding. Por segundo año consecutivo tuve la oportunidad de ser jurado del mismo, junto a grandes personalidades del medio, como Claudio Regis de Dominio Digital, Lancelot Lee de Gigabyte, Yakie Ling de Corsair, Patricio Liao, o más conocido como Armani de Máximo PC y organizador del evento, entre otros.
Este año fue el más complicado por la variedad y calidad de los trabajos, ya que se encontraban tanto trabajos de estética como de performance muy bien marcados, verdaderas obras de arte que impresionaban con sus luces y diseños únicos por un lado e increíbles PC que lograban rozar el 200% de performance, gracias a sistemas de enfriamiento de fase.

1º Puesto



Zero: Enfriamiento por water cooling, dos placas de video, un monitor de PSO integrado al gabinete.

2º Puesto



G-Frozen: Enfriamiento por fase para CPU y Water cooling en placa de video, gran nivel de ingeniería para el sistema de fase.

3º Puesto



Black Ice: Enfriamiento por water cooling a través de un radiador sobredimensionado y uno de los trabajos mas logrados en el apartado estético.

4º Puesto



Sorcerer: Enfriamiento por fase, AMD XP 1700+ (1420MHz reales) corriendo a 2780MHz reales (196%) a -40Grados Centígrados, dos computadoras Operativas dentro de un mismo gabinete, y una heladera para mantener bebidas frías.

5º Puesto

Noise Killer: Gabinete de madera diseñado para eliminar la salida de ruido y evitar la entrada de tierra dentro del mismo, refrigeración por water cooling.



IO SOCCER: INTERNATIONAL ONLINE SOCCER

LA FALLA DE LOS JUGADORES ES RESPONSABILIDAD DEL GD (GAME DEVELOPER

POR Walter Chacon

Si tuviéramos que contar todos los mods de Half Life con nuestras manos, tendríamos mil dedos en cada una. Ahora, si tuviéramos que contar los mods de Half Life que conoce la mayoría entonces no seríamos tan mutantes. Internacional Online Soccer (IOS) es una propuesta interesante que podría llegar a ser contado entre los últimos mencionados, si es que arregla un par de baches que presenta.

Un día una persona estaba sentada con su amigo en la vereda. El sujeto le preguntó al amigo: "¿Que pasaría si en un juego de fútbol cada jugador es manejado por una persona distinta?". "Se produciría un lag terrible, además de ser una experiencia más realista y difícil de manejar por el lado del trabajo en equipo". Si eso no fue lo que sucedió, estoy seguro que le pegué en el palo. Lo importante es que de manera similar nació este mod, que posee un manejo muy distinto a todo lo visto actualmente y la premisa mencionada. Se puede jugar tanto en tercera como primera persona, utilizando las comunes WASD en conjunto con el Mouse. Con el clic izquierdo patearemos y (acá se viene la parte difícil) dependiendo de que tan para arriba o abajo estemos mirando, se regulará la potencia de tiro. No es difícil acostumbrarse a patearle al arquero estando solo, pero cuando hayan más de 6 personas en la cancha si puede resultar complicado el hacerlo bien. Otras acciones que dependen de lo mismo son los pases, detener la pelota (¿se pensaron que recibían la bocha automáticamente y listo?), laterales, tiros de esquina, etc. Todo esto junto puede hacerlo un bardo en Internet si los 22 jugadores están siendo controlados por personas, pero por ahora ninguno de los servers que encontremos utilizó la máxima capacidad de gente. Les recomiendo que la primera vez que toquen este mod jueguen el mapa ios_tutorial, que se encarga de enseñar lo básico.

Como IOS es una simulación (o trata de serlo), las reglas son las mismas que en la realidad pero adaptadas. Para poner un ejemplo: si le muestran la tarjeta roja a un jugador (es una manera de decirlo, ya que el réferi no se verá en el partido), este entrará en modo espectador y esperará una cierta cantidad de tiempo antes de poder volver a entrar. Por cada expulsión, deberemos esperar el doble de tiempo que la vez anterior.



La base no está, ¡así que corran barajo!

Si lo que desean es practicar solos, esta versión incluye (al igual que en las anteriores) unos bots que presentan bajas en lo que refiere a inteligencia artificial. Es como si solo hubieran sido diseñados para tomar la pelota y correr derecho hacia el arquero, incluso contra el de su mismo equipo, cosa que provocará desorientación en nosotros al igual que en los laterales. Los arqueros no se quedan atrás tampoco. Si bien su habilidad se puede configurar con un parámetro, por una extraña razón nunca nos pasará la pelota, sino que la tirarán a un lugar al azar.

De la parte gráfica no hay mucho que decir: Los estadios son chicos, parecen el mismo pero cambiando la parte de la tribuna, (la hinchada es bien chata y fea, algunas animaciones un tanto cuadradas y una que otra cosa. Recordemos que el motor tiene sus años, así que con una máquina de bajas prestaciones ya funciona bien, ergo no es muy difícil ponerlo en la máxima calidad de detalle.

Telebin

La actitud que tienen algunos jugadores durante el partido puede no ser del agrado del hincha casual. Aparte hay un par de metidas de pata que muestran una posición adelantada imposible de ocultar. Aún así el equipo se defiende cuando se trabaja en equipo habiendo mucha gente… pero que no rebalse el estadio, eso sí.



darwinia

-guía no interactiva para un mundo interactivo-



Darwinia no es para nada un juego difícil, pero no para todos es fácil arrancar y nunca está de mas tener en cuenta un par de factores a la hora de jugar. Ahora cálcense su mouse favorito y prepárense, hay un mundo que salvar.

Al arrancar el juego lo primero que se debe aprender es como manejar la cámara. Afortunadamente su manejo es muy intuitivo y de prestar atención a las instrucciones del Dr. Sepulveda a los pocos segundos ya estaremos controlándola de forma natural.
Una vez que estemos acostumbrados a la cámara nos veremos enfrentados al Task Manager, que es desde donde administramos todas nuestras unidades. Podremos acceder al mismo manteniendo presionada la tecla ALT.
El mismo se divide en dos partes fundamentales.
La primera es el centro de la pantalla, donde "ejecutaremos" los programas manteniendo apretado el botón izquierdo del mouse y haciendo gestos al mejor estilo Black & White. Los diferentes gestos activaran el programa que representen (se puede ver los gestos de cada programa en la pantalla de investigación) tanto como unidades o armamento para el Squad.



Abajo encontraremos unos círculos, que nos muestran las unidades que ya hemos creado. La unidad que tengamos seleccionada (de tener una) resaltará estando más iluminada que el resto. Podremos seleccionar otras desde el Task Manager con la combinación de teclas Alt+TAB (¿Dónde vi eso antes?). Podremos cerrar el programa (o sea, eliminar a una unidad) presionando Ctrl+C, al mejor estilo D.O.S. Cabe aclarar que no hace falta acceder al Task Manager para cerrar un programa, sino que solo basta con tenerlo seleccionado.
En un principio podremos ejecutar un máximo de tres programas simultáneamente. Al ir mejorándolo podremos aumentar esa cantidad hasta un máximo de cinco unidades.

Desde el Task Manager, usando los cursores accederemos a otras dos pantallas: Objetivos e Investigación.
La primera se llega usando el cursor derecho, y obviamente nos muestra lo que deberemos hacer con fin de terminar el nivel. Estén atentos a aquellos objetivos que figuran con un contador, que por lo general nos piden que reduzcamos X enemigo a tantos números, o que produzcamos X cantidad de algo.
Los objetivos sin cumplir figuran en rojo, mientras que los que ya concluimos aparecerán en celeste.

A la izquierda del Task Manager encontraremos la pantalla de investigación, en ella podremos mejorar las tecnologías que hayamos descubierto entre la investigación del Doctor Sepulveda, además de poder realizar mejoras a las unidades que tengamos.

Para mejorar una tecnología, simplemente deberemos seleccionarla, y el Dr. se encargará de ir mejorándola a medida que nosotros ganemos algo que se denomina "Research Points" que los conseguimos cuando capturamos edificios o reconvirtiendo almas rojas en Darwinians.
Todas las tecnologías pueden alcanzar un máximo de tres mejoras o como los llama el juego: version 4.0.

Luego de haber aprendido la mecánica básica del juego se debe aprender, identificar y hacer correcto uso de nuestras propias unidades, solo tendremos cuatro unidades durante el juego, y habrá que hacer uso intensivo de dos de ellas para avanzar en el juego, las otras dos sirven para interactuar con los Darwinians y para que ellos también tomen lugar en el combate contra los virus.

SQUAD:



El Squad será nuestra principal arma en contra de los virus, y la única unidad armada que controlaremos libremente. Su principal arma (MB2) es un láser que nos servirá para acabar con los virus más básicos.
Su ataque secundario (MB2+MB1) es una variada gamma de explosivos, que usaremos para acabar con enemigos grandes o a varios a la vez.

INVESTIGACIÓN:



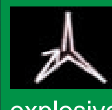
v2.0 : Estado básico.
v3.0 : Cantidad de integrantes del escuadrón aumentada a cinco.
v4.0 : Cantidad de integrantes del escuadrón aumentada a seis.

ARMAMENTO:

Láser: Arma primaria. Elimina a los virus más débiles. A medida que se lo mejora va ganando alcance.



Granadas: La primer arma secundaria que se encuentra disponible, en un principio tiene un alcance corto, en versiones más avanzadas eso es mejorado. Al explotar daña todo lo que se encuentra en el radio de la explosión.



Ataque aéreo: Consiste en unas granadas de humo que llaman a un vehiculo aereo para que descargue explosivos de gran tamaño en un lugar. Cada versión agrega más vehículos a cada ataque.



Lanzamisiles: Una de las armas más útiles del juego. El lanzamisiles es justamente lo que nos indica su nombre: una granada de impacto instantaneo, disparada directamente a donde se le indica. Las mejoras aumentan su alcance. Es casi imprescindible aunque sea llevarlo a la versión 2.0 sino puede ser muy peligroso para nuestras propias unidades.

Es lo más recomendable que desde el principio se trate de mejorar al escuadrón, ya que será la principal fuerza de choque durante el juego y tener mas miembros en la misma es una enorme diferencia.
Recuerden también que los Squad solo pueden spawnear cerca de edificios que hayan capturado, por lo que capturar edificios donde hay una gran concentración de virus puede ser una buena táctica para atacar rápidamente y tener un punto desde el cual siempre poder desplegar unidades en el instante.

ENGINEER:



Los ingenieros cumplen una función muy importante, la de capturar las estructuras que encontremos a nuestro paso, y también son los encargados de recolectar las almas virtuales para luego convertirlas en Darwinians. Su tercer tarea es la de recuperar los trabajos de investigación del Dr. Sepulveda, los que nos dará nuevas unidades o armamento durante el juego.
Afortunadamente los ingenieros trabajan automática, encargándose de las tareas que se encuentren a su alrededor, por lo que no tendremos que estar encima de ellos controlando cada movimiento.

INVESTIGACIÓN:



v2.0 : Puede cargar hasta 15 almas.
v3.0 : Carga hasta 25 almas.
v4.0 : Aumentarla capacidad de carga de almas a 30.

Es importante aumentar la cantidad de almas que un ingeniero puede cargar ya que nos permite hacer el mismo trabajo con menos de ellos. Eso nos beneficia principalmente ya que no tendremos tanta necesidad de mejorar el Task Manager.
De todas formas, no es tanta ventaja llevar al ingeniero a su máximo nivel como si lo es mejorarlo al Task Manager.
Recuerden que es muy importante obtener todas las almas posibles para así ganar mas puntos de investigación.

OFFICER:



Un Darwinian con delirios de grandeza. Luego de ejectuar el programa de oficial deberemos elegir un darwinian para que lo sea, ese darwinian será quien nos ayude a darles ordenes al resto de los desacatados mocos verdes.

INVESTIGACIÓN:



v2.0 : Estado inicial
v3.0 : Gana la orden de "seguir", que hace que los darwinians cercanos al oficial lo sigan, lo que facilita enormemente el traslado masivo de darwinians.
v4.0 : Consigue la orden de "Absorver", que se utiliza para proveer una especie de invulnerabilidad al oficial. Por cada Darwinian que absorba resistirá un impacto, y si es tocado por un virus, este morirá o sufrirá daño.

Es imprescindible llevar al oficial a la versión 3.0 ya que la opción de "seguir" nos facilita el uso de las antenas de transportacion, a veces los darwinians son demasiado boludos.
Por otra parte, la orden de "absorber" no es tan útil como suena, por lo que es un gasto innecesario desarrollar dicha tecnología, es recomendable gastar los recursos en otras tecnologías más útiles.

ARMOR:



Los tanques de los darwinians. Estos vehículos pueden desplazarse por cualquier superficie y una vez desplegados se transforman en un poderoso cañón que dispara a lo bruto. Solo funciona si hay darwinians controlándolo, pero nosotros podemos tomar su mando y apuntar como mejor nos plazca.

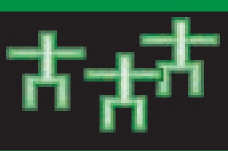
INVESTIGACIÓN:



v2.0 : Aumenta la capacidad para llevar darwinians a 20 y aumenta el alcance del arma.
v3.0 : Puede llevar hasta 30 darwinians y da un aumento al alcance del arma.
v4.0 : Son 40 los darwinians que puede llevar y aumenta el alcance del arma.

El armor es su primera versión no es tan útil, es siempre recomendable llevarlo aunque sea a su segunda versión, lo que aumenta su alcance y lo hace mucho más efectivo.
Es importante recalcar que es la única arma capaz de atacar a los Soul Destroyers efectivamente, ya que como esos virus vuelan son muy difíciles de impactar con explosivos.
El armor al ubicarse se vuelve una torreta estática y es incapaz de moverse por lo que lo vuelve mas efectivo contra los darwinians rojos ya que estos vienen en constantes oleadas hasta que son detenidos, mientras que si se enfrentan a un grupo de virus, una vez que esos sean eliminados el arma quedara sin uso.
Una buena técnica es utilizar a los oficiales para direccionar a los darwinians hacia los armors ya montados para así tener una constante reserva de gente controlándola y así evitar que caiga en manos enemigas.

DARWINIANS:



Seres creados casi por casualidad por el Dr. Sepulveda. Son una maravilla de la ciencia, pero están amenazados por este brote viral. Es nuestro deber defenderlos. En estados avanzados pueden bancarsela contra varios virus, mas cuando tienen explosivos en su poder, pueden ser algo peligrosos también pero con nuestra guía pueden ser excelentes mini Rambos.

INVESTIGACIÓN:



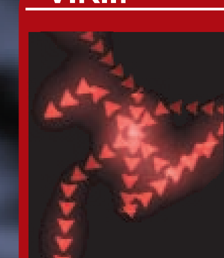
v2.0 : Estado inicial.
v3.0 : Se les proporciona armas láser.
v4.0 : Obtienen granadas para defenderse.

Por mas que no parezca una buena idea, traten de llevar a los Darwinians a su máxima versión, eso evitara que tengan que preocuparse tanto por su seguridad y puedan ser mas útiles durante el juego.

VIRUS:

Nuestros enemigos y quienes están poniendo en peligro a los pequeños mocos verdes llamados darwinians.
Vienen de todas formas, pero únicamente en rojo, por lo que será fácil identificarlos.
Si ven uno de estos bichos lo que tienen que hacer es simple: ¡Dispararles hasta que desaparezcan!

VIRII:



Los virus más básicos que encontraremos.
Su principal ventaja sobre nosotros es su enorme numero al que nos enfrentaremos al principio.
Son extremadamente vulnerables a los láser, por lo que un disparo acabará con su vida.
Tengan cuidado porque más allá de su simple apariencia, están dotados de una buena inteligencia. Si nos adelantamos más de la cuenta estos bichos nos empezaran a rodear e intentaran atacarnos desde los flancos.
De todas formas no presentan casi ninguna amenaza para un grupo de Squad, pero si para los ingenieros que se pongan a recolectar almas.

CENTEPEDE:



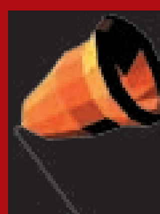
El centepede es un virii que alcanzó las tres dimensiones. Ataca lanzándose sobre su objetivo.
Se lo puede ahuyentar usando los láser cuando intente atacarnos. Sigan disparando hasta que empiecen a dañarlo.
Una de sus características es que esta formado por secciones, por lo que sí se destruye una de las secciones del medio, nos veremos enfrentados a dos monstruos más pequeños.
Es recomendable dispararle constantemente con láser hacia la cabeza e intentar interceptar su camino con un montón de granadas.
Si tienen mísiles, es un bicho que no durará mucho, siempre y cuando no le pifien, porque ahí serán ustedes quienes no duren.

SPORE GENERATOR:



De por si no representa ninguna amenaza a nuestra persona, pero va dejando una especie de huevo que libera más virii, por lo que es recomendable eliminarlo rápidamente.
El problema es que es invulnerable a los láser, por lo que tendrán que atacar únicamente con explosivos (apunten siempre al huevo que esta largando en el momento de atacar). Tendrán que repetir varias veces el ataque porque el bicho tiene la manía de volar hacia atrás cuando es dañado y requiere varios impactos para ser destruido.

TRIFFID:



Uno de los virus más molestos que encontraremos en todo el juego. Esta especie de planta no nos ataca en ningún momento e incluso se encuentra estática en un lugar. Su rol en el juego es de lanzar una especie de huevos del que surgen más virus (virii o spider) hasta saturar una zona.
Para colmo, por lo general se encuentran en zonas de difícil acceso por lo que tendremos que atravesar un ejercito al mejor estilo Rambo para poder alcanzarlas.
Únicamente pueden ser destruidas por explosivos. Se recomienda el uso de ataques aéreos ya que su efectividad nos asegura que una señal bien puesta terminará con estas molestas cosas.
Siempre que inicien un nivel, asegúrense de que no haya ninguno de estos, y en caso de que haya, plantéense como objetivo eliminarlos antes que a otra cosa.

ARMY ANT:



Las hormigas son pequeñas y siempre salen en enormes grupos. Hay que tener mucho cuidado con los hormigueros, porque por mas que matemos cuanta hormiga nos cruc-emos siempre saldrán más. Eso quiere decir que debemos destruir el hormiguero primero y luego preocuparnos por limpiar a las hormigas que quedaron sueltas, lo que no será muy difícil puesto que son extremadamente vulnerables a los láser.



SOUL DESTROYER:



Nuestro enemigo más peligroso. El soul destroyer no solo es difícil de destruir sino que también elimina las almas de sus victimas, eliminando toda posibilidad de recuperarlas como darwinians.
Este centipede volador hiperdesarrollado ataca de la misma forma que su hermano menor, solo que con mayor efectividad.
Solamente puede ser destruido con explosivos bien puestos -cosa que es muy jodida de hacer, ya que se la pasa volando- o con el cañón de un armor. Esta última es la optima opción a la hora de enfrentarse a uno de estos bichos, que afortunadamente no abundan.
Es incluso recomendable no manejar el cañón al enfrentarse a un Soul Destroyer y dejar que los darwinians se las arreglen solos, ya que manejan mejor el cañón para atacar a entidades voladoras de lo que parece.

SPIDER:



La araña es invulnerable a los láser y puede saltar grandes distancias para aplastar a nuestros squads y a los pequeños darwinians.
Cuando se enfrenten a una araña en ningún momento dejen de moverse porque esa es la única forma de evitar ser aplastados de un solo salto. Ataquen con explosivos, la araña suele quedarse un segundo quieta después de cada salto así que ese es el momento de reventarle su apestoso trasero.
Recuerden que la araña no muere de un solo ataque y deberán detonar varios explosivos cerca de ella para acabar con su miserable existencia.
Si tienen mísiles, la araña es carne de cañón, de una sola oleada de mísiles pueden destruirla.

EL DOCTOR SEPULVEDA RECOMIENDA:

Siempre es recomendable tener un lugar desde el cual largar oleadas constantes de atacantes, por lo que siempre es muy practico enviar a los ingenieros a capturar las torres de control de las islas a las que no tenemos acceso, eso nos permitirá atacar casi inmediatamente en caso de que el squad que mandamos haya sido destruido y nos evitara largas caminatas hasta donde habíamos llegado.
Nunca es buena idea enfrentar al enemigo de frente, siempre traten de flanquear a los grandes grupos de virus y siempre es recomendable dejar a los virii a lo ultimo y atacar primero a los virus mayores.
Siempre que puedan capturen primero las incubadoras, así podrán generar darwinians desde el principio, lo que también da la ventaja de producir mayor cantidad de “research points”.
Aunque no parece que las investigaciones avancen cuando se crean darwinians, estén seguros que contribuye mucho a la investigación.
En etapas de investigación avanzada el armor tiene bastante alcance como para atacar desde una isla cercana a los virus que se acerquen demasiado a las orillas. Si se necesita un lugar de “desembarco” seguro se puede utilizar esta táctica para limpiar todo lo que se pueda acercar desde la seguridad de otra isla.
No se preocupen si no pueden cumplir con los objetivos o si los virus se han reproducido demasiado, si se ven en algún aprieto simplemente pueden resetear el nivel y lo encontraran como en un principio.

En este momento los darwinians necesitan ayuda y vos sabes todo lo que necesitas para salvarlos. ¿Hace falta que te envíen una invitación o vas ya a ayudarlos?


BLUE
XPRESS
HARD / SOFT
TODO EL HARDWARE QUE BUSCAS
TODO EL PODER QUE DESEAS EN TU PC
SOLO EN
BLUEXPRESS
MEGA
AMD
64
Athlon
www.BLUEXPRESS.com.ar
BlueXpress.com.ar © 2004